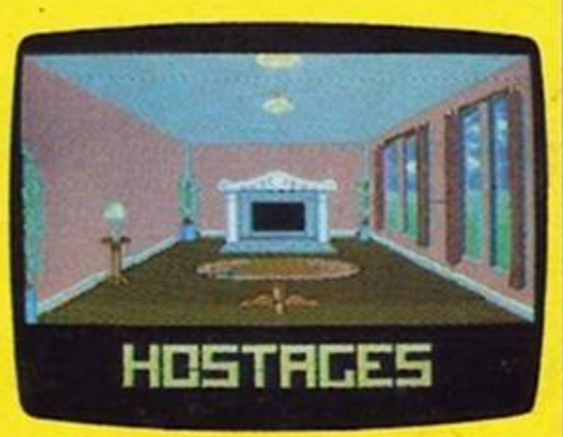
NEW SPECIAL PLAYGAMES

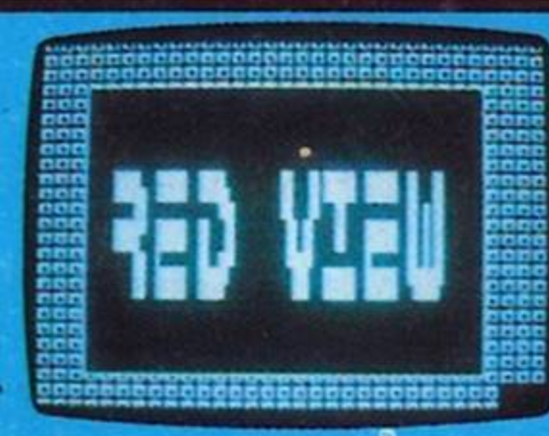
20 GIOCHI

MENSILE - N. 31

CBM 64



SPECTRUM 48K



FAST LOADING "BITURBO"

VOGLIA DI FANTASIA

Per favore. Buttiamo da parte le accuse di chi dice che noi computermaniaci siamo aridi e legati alla matematica. E' arrivato il momento di difenderci e di dimostrare che abbiamo molta più fantasia di chi ci accusa. Soltanto chi sente il fascino della fantasia può infatti perdere delle nottate sognando assieme a giochi incredibili come *Darius Plus* o *Twin World*. Oppure soltanto chi si immagina dentro la carlinga di uno Spitfire può giocare 5 ore immaginandosi nei cieli d'Inghilterra. E invece ha semplicemente dato il RUN a *Battle Hawks 1942*...

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato

Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/89401531

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

New Special Playgames N. 31 - Periodico mensile - Maggio 1990 - Edizioni SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 537 del 16/7/1987
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A		SPECTRUM LATO B
4	BOUNDS	THE VAMP BALL
5	RYTHM	B-SQUAD
6	MILITONS	MUMMY
7	OZONE	RED VIEW
8	FIREFLY	BLIND ZONE
9	INSIDE	CHINMAN
10	RORIN	AMERICAN BASKET
11	HOSTAGES	BOBBY
12	FLUSH	INTERFLAME
13	BALL RIDER	PAC EGG

IN QUESTO NUMERO

14 COME VINCERE A POPULOUS: tattica e strategia

16 THUNDERBIRDS: in viaggio per le tue missioni

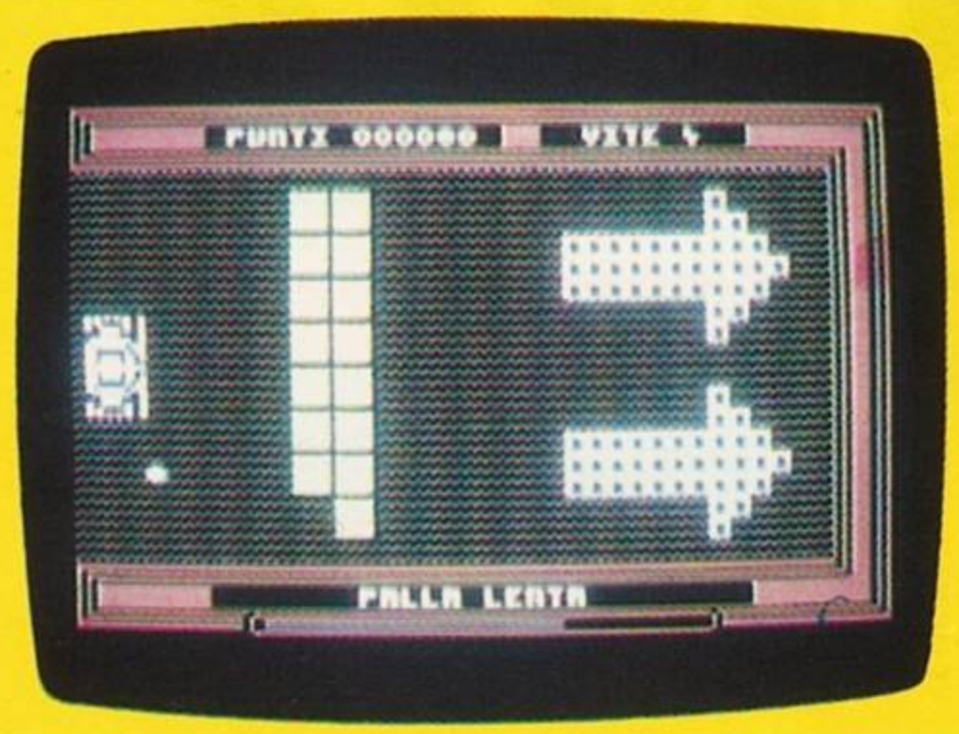
20 BATTLE HAWKS 1942: navi e aerei; una vera battaglia

23 TWIN WORLD: una grande avventura

26 GALAXY FORCE: la sfida nello spazio

BOUNDS

Uno strano gioco quello che vi viene presentato questa volta, è infatti un misto tra un gioco di arcade tradizionale (lo spara-spara, come si è soliti dire) e un gioco di riflessi determinato dallo squash. Vi trovate infatti a manovrare un carro armato che serve sia per abbattere gli aeroplani che cercano di distruggerlo, troverete anche una terribile astronave a forma di teschio, sia per far rimbalzare una pallina da ping pong che colpisce dei quadratini, che fanno vincere delle armi, o altri quadratini che compongono i nomi di alcune cose. Detto così sembra tutto abbastanza semplice, ma me lo racconterete dopo che avrete provato, proprio come me, a vedervela con degli aeroplani che arrivano inesorabili al bersaglio e la pallina che sfugge da ogni lato, confonderete facilmente i vostri proiettili con la palla.



JOYSTICK PORTA 2

A	su
Z	giù
SPAZIO	sparo/inizio gioco

THE VAMP BALL

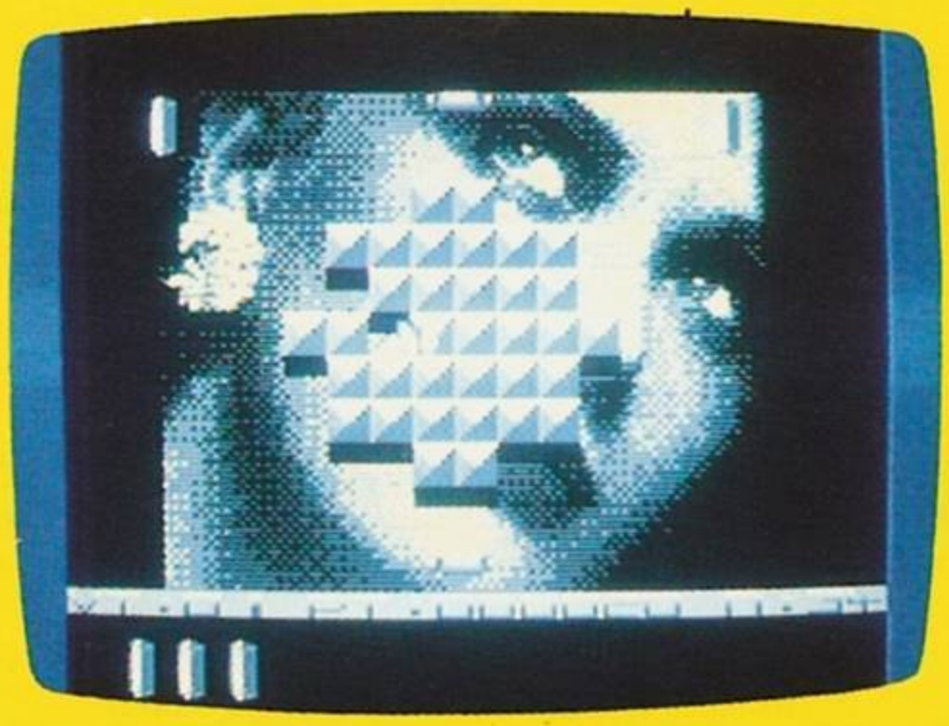
L'avventura continua!!
Questa volta il nostro amico si trova a dover far fronte al terribile (e anche un po' patetico) Conte Dracula. Il castello dove vi trovate è pieno zeppo di spiriti maligni che, oltre ad incutere profondo ed autentico terrore, contribuiscono a perfezionare l'opera malvagia del conte. Il castello è composto da vari piani che dovrai perlustrare per poter arrivare a concludere la difficile missione esorcistica. Qui le armi convenzionali hanno poco successo, più che pistole, fucili e lancia fiamme, avrete bisogno di poteri soprannaturali che potrete acquisire raccogliendo le posizioni magiche lungo il percorso. Riuscirete così a volare, a diventare di statura più grande, a rendervi immortali per un breve lasso di tempo, insomma dei poteri che contribuiranno alla riuscita finale dell'opera iniziata. Su col morale... avanti senza paura!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

RYTHM

Al ritmo di un tamburo una pallina si muove sullo schermo colpendo degli oggetti a forma di cubetto che coprono il volto di una fanciulla. Usando quattro respingenti che si muovono su quattro stecche ai lati della figura dovrai direzionare la pallina in modo che vada a colpire il suo bersaglio e fare in modo anche che non esca dal recinto altrimenti verrà persa. I cubetti che si disintegrano possono anche rilasciare delle sorprese piacevoli o spiacevoli a scelta e che imparerai nell'uso a distinguere. Se riuscirai a superare uno schema potrai passare a quello successivo, ovviamente più difficile. Ricorda che potrai anche scegliere tra diversi livelli di gioco a seconda di quanto ti sentirai preparato.



JOYSTICK PORTA 2

F1	normale
F3	novizio
F5	ubriaco
F7	due giocatori

CBM 64

B-SQUAD

Gli eroi dei vostri teleschermi sono ancora qui, pronti a farvi provare fantastiche emozioni. Questa volta vi trovate all'interno di una caserma e il compito dell'invincibile quartetto è quello di riuscire a sgominare un gruppo di estremisti che, comandati dal generale Kamshow, tentano di attuare un golpe, prendendo di conseguenza il possesso dell'intera nazione.
Il passo da fare è ancora lungo ma è meglio stroncare sin dall'inizio ogni tentativo, che attendere troppo tempo oltre il quale le cose si potrebbero mettere male.
Armati di tutto punto, con quelle armi che solo il famoso gruppo può costruire, dovrete riuscire ad eliminare silenziosamente ogni componente sovversivo e quindi arrivare a far prigioniero il fanatico Generale. Il percorso è lungo e ricco di ostacoli ma grazie alla vostra fama di guerriglieri nonché alle vostre reali capacità oggettive, riuscirete senz'altro a risolvere brillantemente l'importantissima missione.
Buon divertimento!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

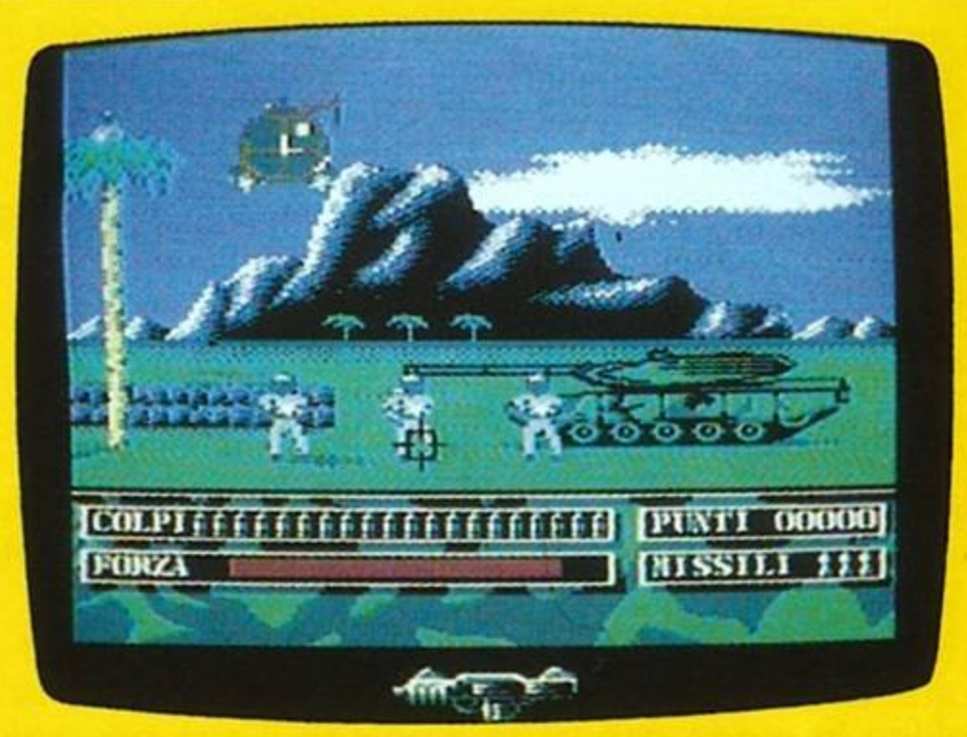
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

CBM 64

C64

MILITONS

Il vostro uomo è in una pessima situazione, dopo essere stato paracadutato dietro le linee nemiche dovrà affidarsi solo alla sua abilità nello sparare e nell'abbattere i nemici se vorrà rivedere il sole spuntare il giorno seguente. Avrà a disposizione un numero limitato di proiettili, che potrà fortunatamente incrementare colpendo le scorte che i suoi nemici lasciano incustodite sul campo. Avrà anche a disposizione alcuni razzi che saranno molto utili per abbattere i mezzi pesanti, aerei, semoventi, elicotteri, ma che sono in numero limitato e devono essere usati con parsimonia. Il vostro uomo dovrà anche stare attento a non ricevere troppi colpi o sarà lui a fare una brutta fine. In bocca al lupo è tutto quanto possiamo dirvi, tutto il resto dipende da voi.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	razzi

MUMMY

MUMMY

Il fascino dell'antico Egitto rimuove all'interno di ognuno di noi una voglia di avventura, un sentimento di conquista che ci fa sognare straordinarie avventure.
Ci troviamo all'interno di una piramide, tomba di un terribile quanto malvagio faraone, e il vostro compito sarà quello di riuscire a ritrovare la via d'uscita.
L'interno della faraonica costruzione non è certo avaro di pericoli che voi, abili scopritori di reperti archeologici, dovrete superare ad ogni costo, pena la morte! Vi troverete di fronte delle vecchie ed ammuffite mummie che cercheranno di fermarvi ad ogni costo, animali di ogni genere e tipo che contribuiranno a rendere particolarmente difficile la ricerca di una via di scampo.
Combattete fino alla morte se è necessario, ma... ricordate!!!
La logica e la forza di volontà sono alla base di ogni situazione, quindi agite con prudenza stando molto attenti ad ogni angolo nascosto, potrebbe rivelarsi fonte di morte sicura.
Buona fortuna!!!

JOYSTICK SINCLAIR

Tasti ridefinibili

OZONE

Sei uno scienziato astriano, hai da poco terminato i tuoi difficili studi alla accademia superiore e ti viene affidato un incarico di media importanza. Dovrai disinfestare tre pianeti della Confederazione da alcune strane capsule depositate, forse con scopi belligeranti, da alieni non appartenenti alla Aggregazione degli Stati Interplanetari. Munito di un jetpack vieni depositato sulla superficie del primo pianeta e qui dovrai mantenere la tua temperatura corporea in una media stabile per non morire alternandoti tra il viaggiare in alto e in basso, seguendo le indicazioni del computer per cercare le capsule che si trovano sulla superficie e che dovrai distruggere. Ma non basta su questi pianeti vivono delle forme di vita ostili che al contatto faranno aumentare la tua temperatura e che potrai però distruggere. Terminata la disinfestazione sul primo pianeta, passerai al seguente e così via. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

CBM 64

RED VIEW

Ti trovi a bordo di un'astronave e lo schermo di gioco coincide con la vista a prua (cioè vedi ciò che ti viene incontro).
Come capita spesso nell'immensità dell'universo una pioggia di asteroidi minaccia seriamente la tua incolumità e come se non bastasse sei circondato da orde di forze aliene in continuo movimento.
Il compito sarà quello di evitare gli attacchi nemici e cercare di non schiantarti contro qualche asteroide.
La strumentazione in tuo possesso, comunque, ti dà la possibilità di essere avvisato per tempo prima che la tua astronave venga colpita da oggetti vaganti o, peggio ancora, da dei missili lanciati dagli alieni. Non appena l'indicatore di pericolo posto nell'apposito apparato strumentale, ti segnala un oggetto in rapido avvicinamento, vira di bordo a tutta forza e se avrai compiuto manovre elusive in maniera esatta, il pericolo ti sfiorerà e riuscirai a riportare alla base sana e salva la dura pellaccia.
Motori al massimo, armi pronte, schermi abbassati e... via l'avventura spaziale ha inizio!

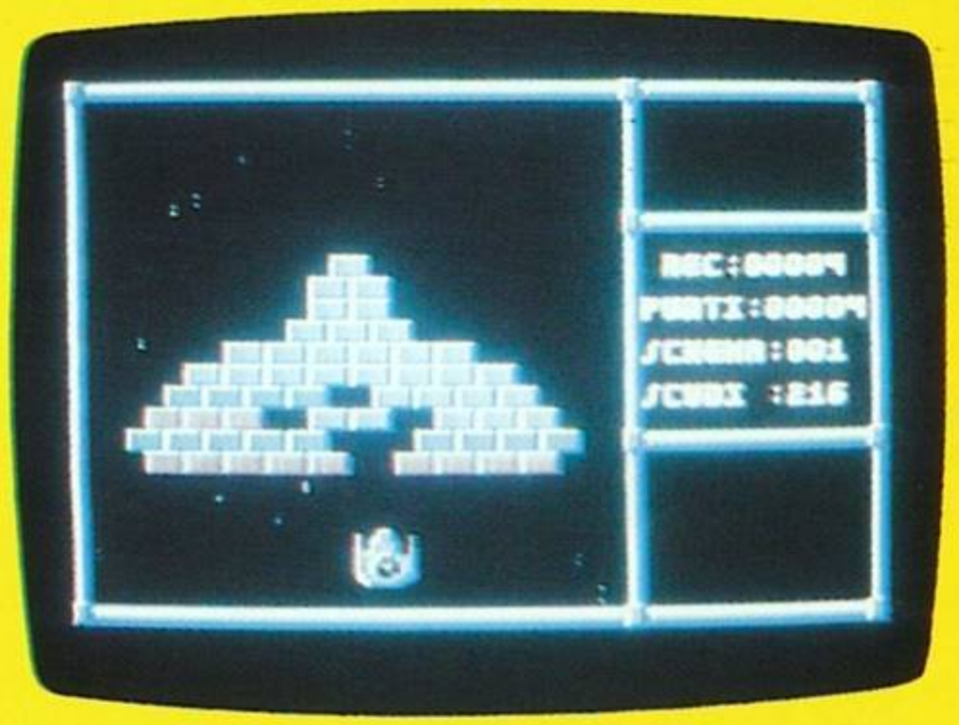
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

FIREFLY

Siamo nel futuro dove i mattoni delle case non si abbatteranno più a colpi di piccone, o al massimo con la dinamite come si fa ora, ma a colpi di laser a bordo di navette spaziali. Scherzi a parte siete proprio un pilota di un astrocaccia che ha il compito di abbattere, schema dopo schema, tutti i mattoncini che compongono un disegno. Ogni tanto dai mattoncini distrutti cadono dei punti di domanda, che possono dare sorprese di tipo molto differente: scudi energetici veramente utili, maggiore potenza di fuoco o addirittura invertire i movimenti della vostra joystick. Se poi pensate che il vostro lavoro possa essere troppo facile ecco degli strani elementi a forma di croce che cercano di colpire la navetta e che la distruggono poco a poco. Chissà a quale schema giungerete?



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BLIND ZONE

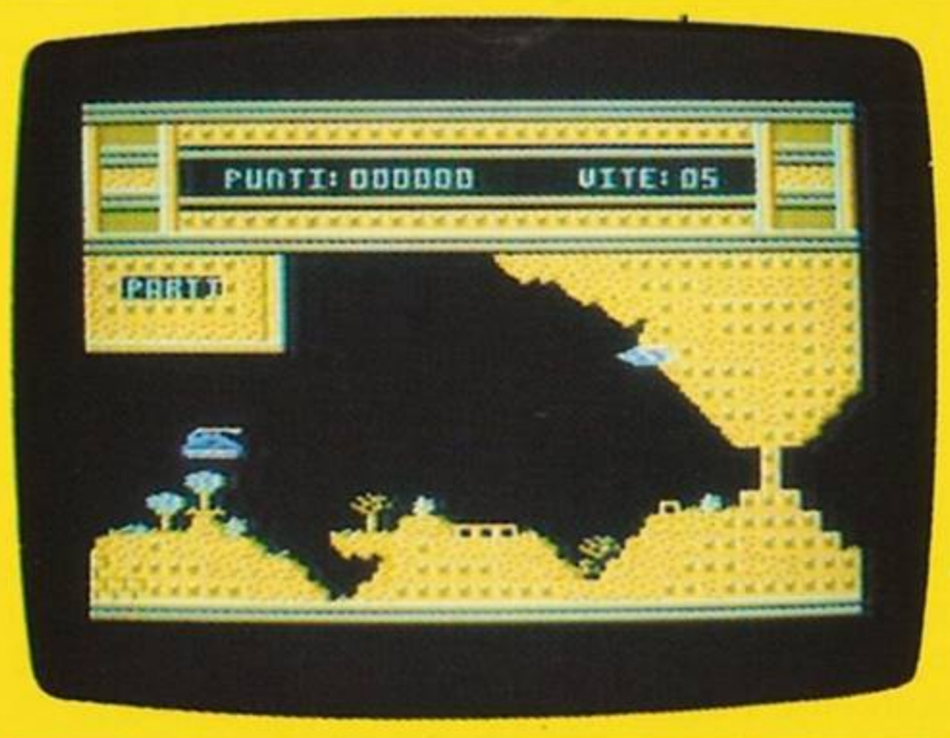
La fantasia non ha limiti.
Grazie a questa dote, se così si può definire, si riescono a compiere cose che a dirsi nessuno vi darebbe ascolto.
Nei panni di un mitico eroe di guerra, capace anche di volare, dovrai far fronte a una sorta di pericoli che hanno dell'incredibile: mostri volanti, astronavi aliene, piante contro le quali dovrai fare attenzione a non schiantarti.
Il bazooka che hai a disposizione è un valido aiuto per riuscire a compiere brillantemente la missione.
Fai bene attenzione ai mostri volanti che lanceranno contro di te ogni sorta di oggetti pericolosissimi, non dimenticarti delle astronavi che sono il pericolo più imminente dal quale dovrai guardarti.
Evita di stare per un lungo periodo nella stessa posizione, potresti essere un facile bersaglio per questi alieni assetati di sangue umano. Buona fortuna e buon divertimento!!

TASTIERA

Z	sinistra
X	destra
K	alto
O	basso
SPAZIO	fuoco

INSIDE

Vi trovate con la vostra astronave all'interno di una specie di caverna di enormi dimensioni. Questa caverna sembra però di fattura umana o quanto meno androide, infatti è munita di aperture a tempo e nel suo interno sono celate delle strane navette che se entrano in collisione con la tua astronave la fanno esplodere. Viaggiare all'interno di questa caverna è veramente molto difficile perché le sue dimensioni sono talvolta così ristrette che per urtarne le pareti basta un piccolo errore o una frazione millesimare di tempo nella manovra. Ma dovrete proseguire stoici se vorrete in un qualche modo riuscire a far rivedere la "luce del sole" al vostro equipaggio, anche lui ignaro della sorte che vi attende.



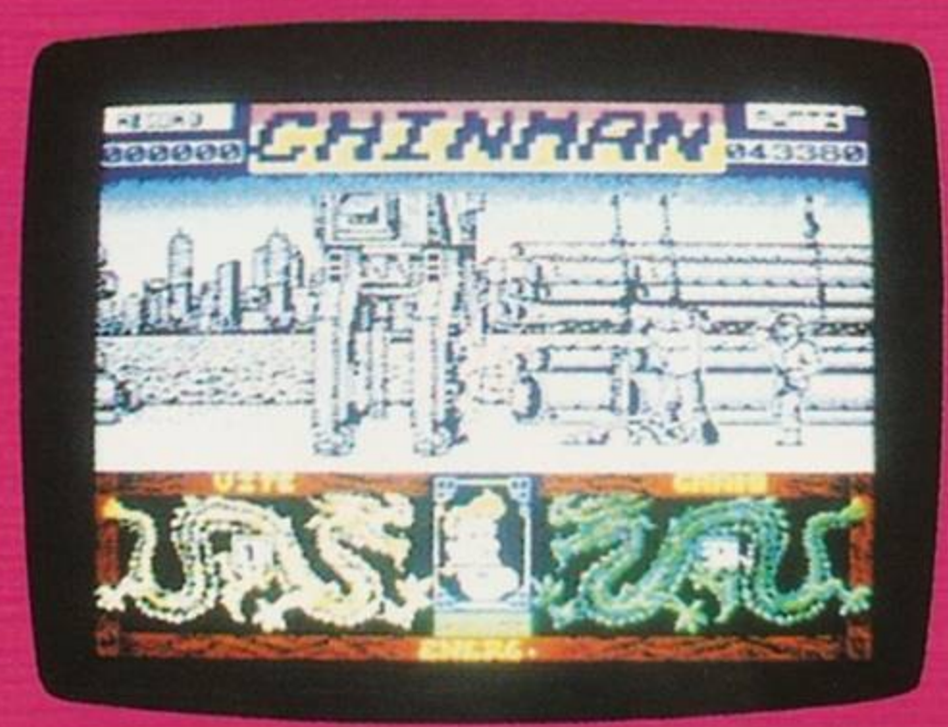
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
spara

BBC 64

CHIN MAN

Scordatevi la precedente versione di questo avvincente video-game, questa volta le cose e le situazioni che dovrete affrontare son ben diverse. Si tratta di un gioco a scorrimento orizzontale dove, avanzando da sinistra verso destra dovrete affrontare e distruggere a colpi di karate, i tanti nemici che ti vengono incontro. Fai attenzione!!! Alcuni di questi sono armati, altri, invece, posseggono dei mezzi cingolati con i quali è un gioco da ragazzi riuscire a schiaccarti sul duro selciato.
La potenza è nelle tue mani, duri anni di allenamento hanno contribuito a rendere le tue dita più dure dell'acciaio ma stai attento, contro le armi c'è poco da fare!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

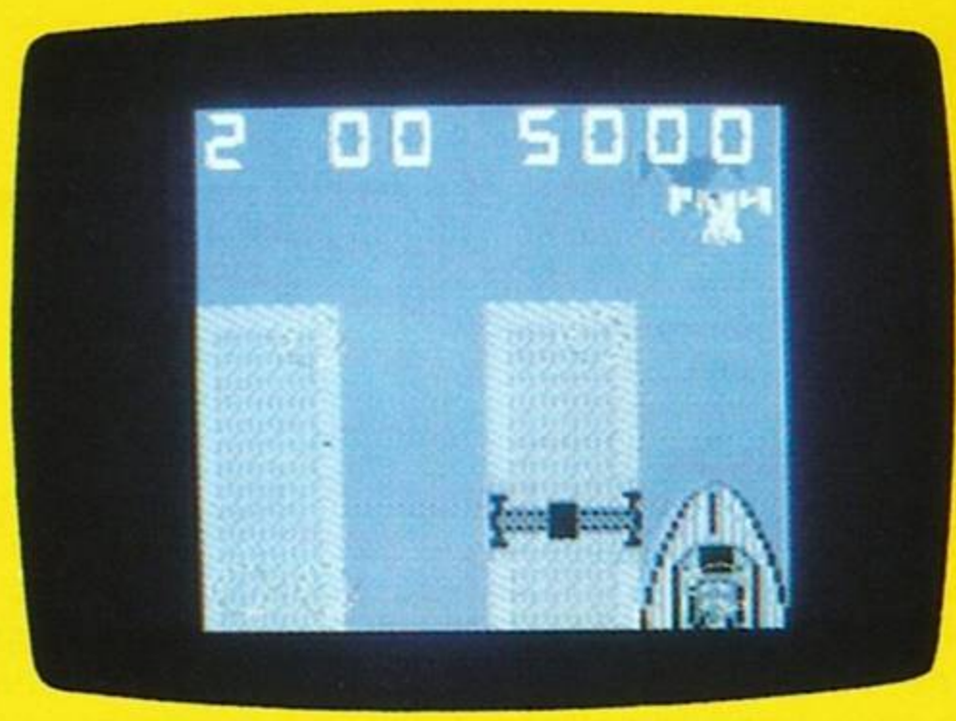
Tasti ridefinibili

SPECTRUM

ZX SPECTRUM

RORIN

Siamo nell'anno 2095 alcune creature aliene nemiche della Confederazione Intergalattica hanno occupato una base umana spaziale chiamata Rorin. Dopo parecchi mesi gli umani sopravvissuti sono finalmente riusciti ad approntare un combattente alieno chiamato DX 11. Ora è il tuo turno di metterti alla guida di questa gigantesca astronave e combattere contro i nemici. Sorvola il territorio occupato dagli alieni e distruggi tutto quanto ti è possibile, evitando accuratamente i caccia nemici che cercheranno in tutti i modi di ostacolarti ed abbatterti. Ricordati di raccogliere le ulteriori forniture di munizioni che potrai beffardamente rubare al tuo avversario. In bocca al lupo!



JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO inizio gioco

AMERICAN BASKET

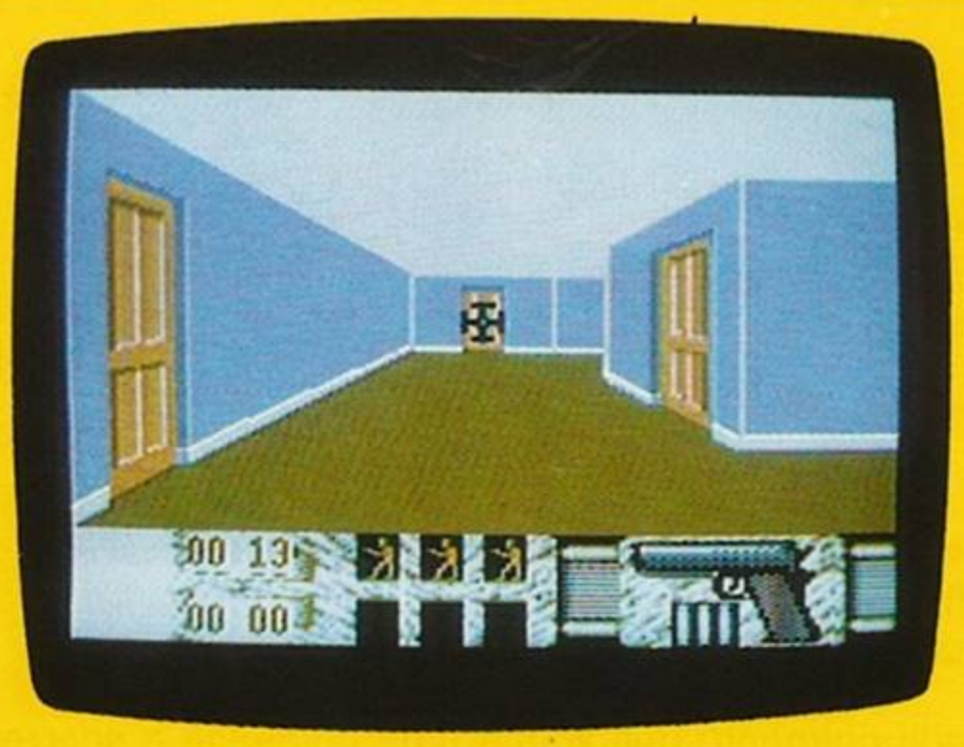
È tempo di play off e le migliori squadre del torneo americano si danno battaglia per riuscire a conquistare il tanto sognato scudetto. Il gioco si svolge con vista dall'alto e tiene conto delle regole basilari che costituiscono il gioco nella realtà. Falli personali, uscite dal campo di gioco, retrofront, e i secondi utili per portare a termine l'azione, sono la giusta coronazione alla stupenda e superba grafica con cui il video-game è stato realizzato.
State attenti a non compiere troppi falli personali, sapete meglio di noi che dopo il quinto fallo verrete espulsi dal campo di gara mettendo in grave difficoltà la vostra squadra. Non tenete la palla più di trenta secondi, termine oltre il quale la sfera passerà nelle mani dell'avversario.
Buon divertimento!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

HOSTAGES

La casa nella quale dovrà essere accolto il Presidente è purtroppo stata invasa da una banda di malviventi che dovrai far sloggiare prima dell'arrivo di questo importante personaggio. Il tuo compito non è molto semplice, perché non sai infatti se i malviventi si trovano in ogni stanza o si sono barricati in una o due zone della villa. Per il colmo la villa è naturalmente di proporzioni gigantesche e dovresti avere un secolo per perquisirla tutta. Ma purtroppo questo è quanto dovrai fare se dovrai dare la tua parola che tutto è in ordine e il Presidente può insediarsi nell'edificio. Ogni volta che entri in una stanza dovrai essere pronto a sparare o altrimenti non sarà così facile giungere alla fine della tua missione. Anche i malviventi sono sulla difensiva e vorranno renderti pan per focaccia.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

CBM 64

BOBBY

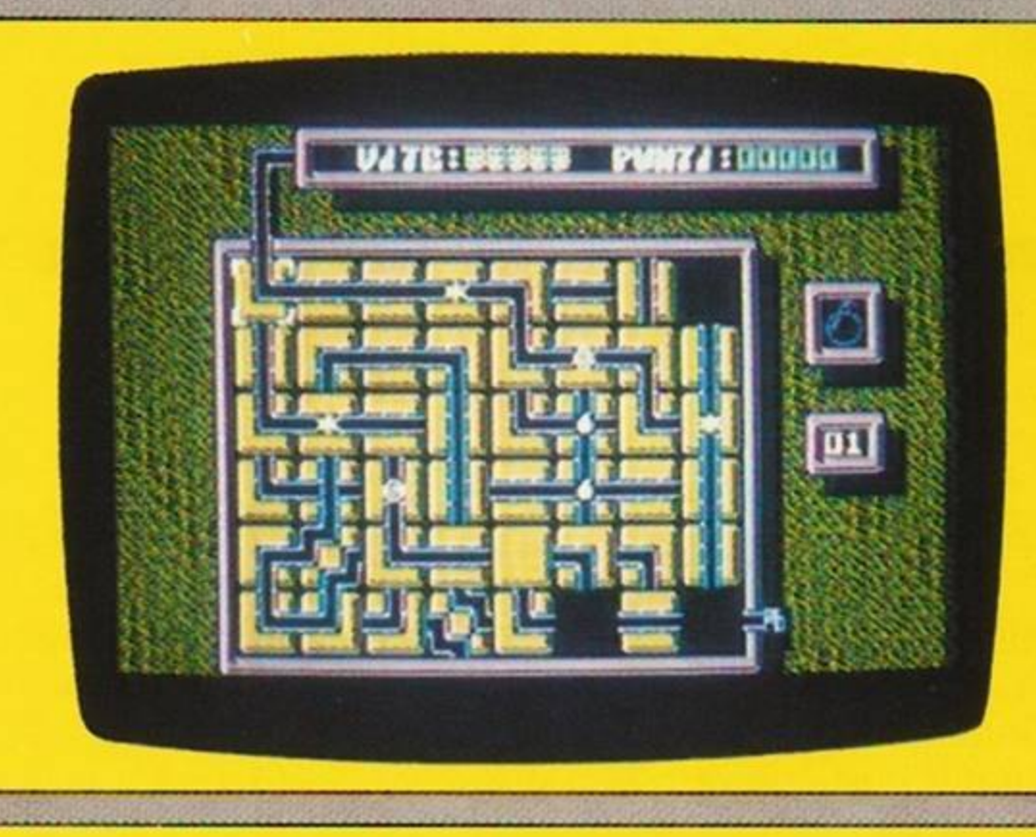
La guerra imperversa nel continente asiatico e la preoccupazione del mondo intero si fa sempre maggiore per un possibile scontro a livello mondiale. Un gruppo di volontari viene inviato sul luogo dei combattimenti con l'ordine di riportare la calma a costo della loro stessa vita. Così, a bordo di una jeep, dovrete distruggere le forze aeree e terrestri nemiche utilizzando i missili terra-terra e quelli terra-aria, appositamente montati sul vostro veicolo. La missione è durissima, forse troppo, e dovrete essere più che abili per riuscire ad avere la meglio su tutto e su tutti.
Fate attenzione inoltre ai tratti di strada dove ci sono dei ponti crollati. Saltateli se non volete sprofondare nei burroni che costeggiano l'intero percorso. Per potere saltare occorre dare massima potenza alla jeep e quindi spiccare un salto che riesca a farvi passare incolumi dalla parte opposta. Buona fortuna!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

FLUSH

Questa volta il vostro compito è quello di fare l'idraulico, sì avete proprio capito bene. Sullo schermo vi vengono proposti numerosi pezzi di tubi di varia forma che voi dovrete combinare tra loro per far arrivare l'acqua fino al rubinetto. Se per caso il circuito non fosse completo al raggiungimento dell'acqua, che comincia a scorrere non appena il gioco inizia, questa uscirebbe allagando tutto. Le tessere vanno mosse sullo schermo come nel gioco del quindici, spostandole sulle caselle vuote. Se riuscirete a superare uno schema passerete a quello successivo, certamente più complicato del precedente. All'inizio della prova vi viene mostrato un esempio di come risolvere l'enigma che potrete cercare di tenere a mente, ma state tranquilli le soluzioni da trovare sono infinite e vincere non è impossibile.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

INTERFLAME

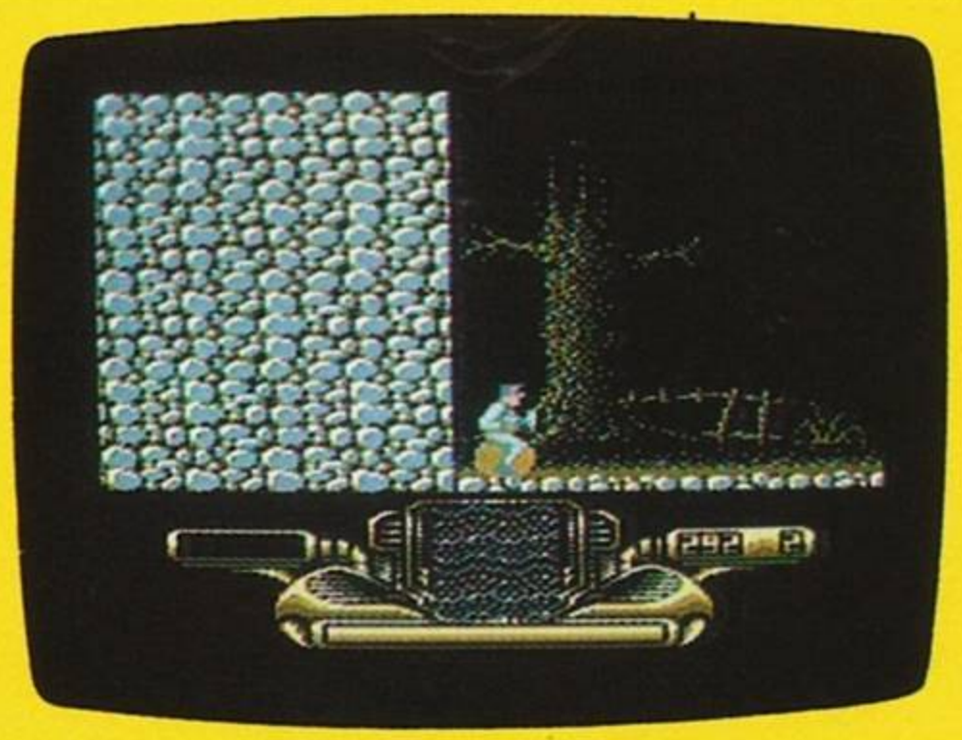
Avanti!! I giochi olimpici hanno inizio. Siamo in anticipo rispetto alle prossime olimpiadi ma la missione che vi attende è sicuramente la più importante, la più entusiasmante. Infatti, nei panni di un grande maratoneta dovrete percorrere tutto il mondo con la fiamma olimpica evitando i numerosi ostacoli che si interpongono sul percorso mentre passi da un continente all'altro.
Hai a disposizione un aereo per poter attraversare gli oceani che separano i vari continenti e durante la tua corsa contro il tempo potrai vedere da vicino i più bei monumenti del mondo intero (Italia compresa).
Beh, una volta ogni tanto un po' di cultura non guasta... che ne dite?!

TASTIERA

Z	sinistra
X	destra
K	alto
M	basso
SPAZIO	fuoco/salto

BALL RIDER

Una gara veramente molto particolare è quella che vi troverete a giocare durante la nostra avventura. Vi troverete infatti a bordo di un pallone che dovrete far rimbalzare per avanzare nel percorso e per superare i vari ostacoli che si presentano alla vostra vista. Non solo dovrete sparare per eliminare le immonde creature che infestano il percorso e le varie grate messe sulla vostra strada per ostacolarvi il cammino. Lo scopo tuttavia è molto semplice: raccogliere i vari pezzi che compongono una coppa e che sono indicati sullo schermo sul manubrio della vostra "palla". Attenti a non toccare cose acuminate o il vostro mezzo di locomozione scoppierà lasciandovi appiedati e a non entrare troppo in contatto con scheletri, gnomi, spiriti maligni o per voi sarà la fine. Terminato uno schema quello successivo sarà più difficile. Fate attenzione avrete anche un tempo limite.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

C64

PAC EGG

Caro vecchio Pac!!
Questa volta ti hanno dato le sembianze di un uovo, un uovo che dovrà vedersela contro pericolosi (anzi golosi) nemici.
Lo scopo "Pac egg" è di andare alla ricerca di tutti gli ingredienti per fare un delizioso e gustoso panino. (Prima di iniziare vi consigliamo di farvi un buon «Hot Dog» per alleviare i sintomi della fame che potrebbero farsi sentire).
Comunque, seguendo il classico stile del vecchio Pac-man, dovrete fare ben attenzione a tutto ciò che si muove stando ben attenti a non entrare in contatto con i pericolosi "Golosoni" che vagano per lo screen.
Collezionate tutti gli ingredienti necessari e passerete al livello successivo. Il divertimento è assicurato!!

JOYSTICK SINCLAIR

6	sinistra
7	destra
8	alto
9	basso
0	fuoco

MSX

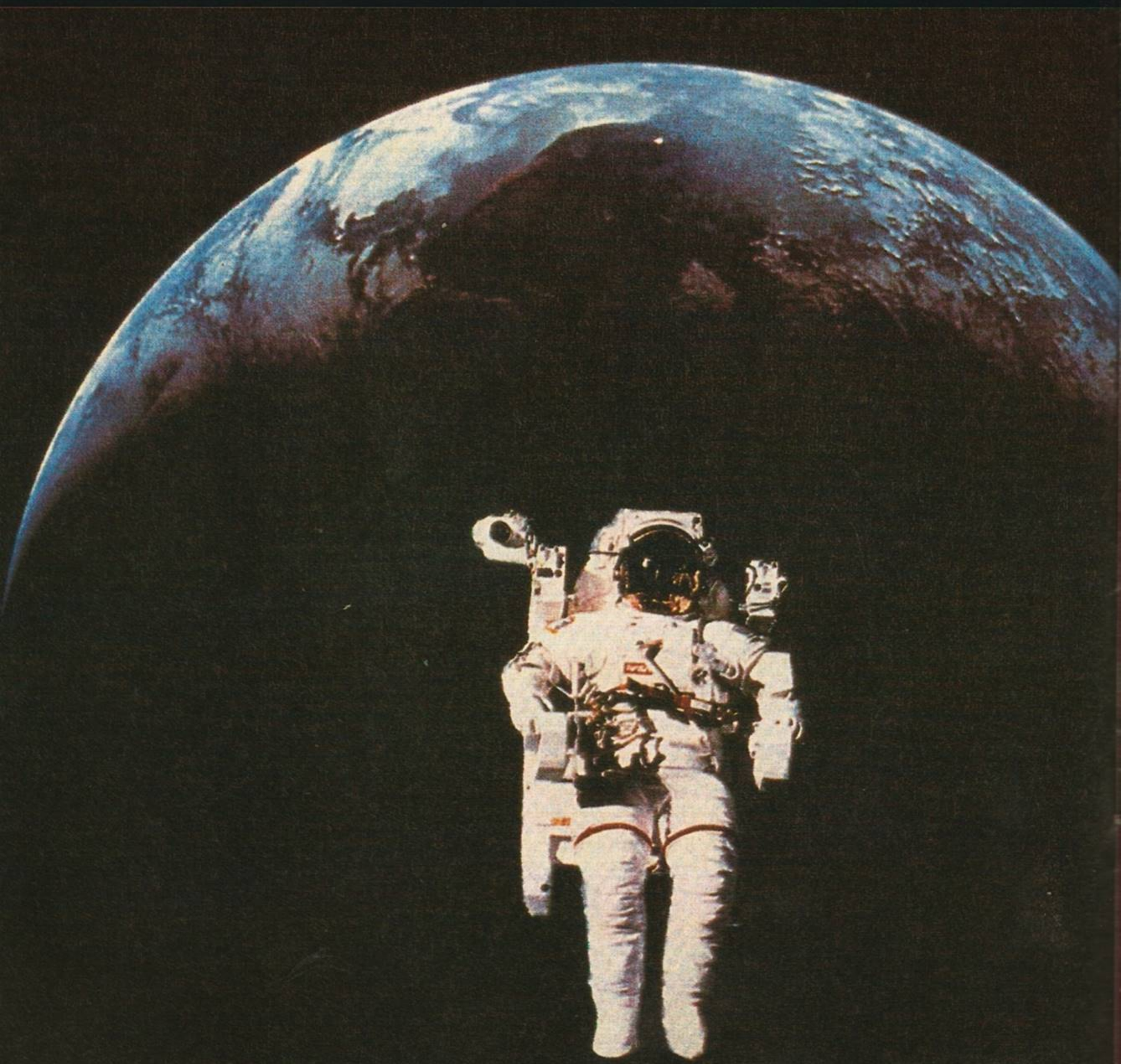
COME VINCERE A POPULOUS

Ecco alcune indicazioni tecniche e strategiche per cimentarsi con **Populous**, il nuovo tremendo gioco della Electronic Arts:

● Riducendo l'area coltivata attorno a un castello, il castello rimpicciolisce e può contenere meno persone.

● Tenete in ordine la vostra terra eliminando paludi, massi e sterpaglie se volete che la popolazione possa espandersi.

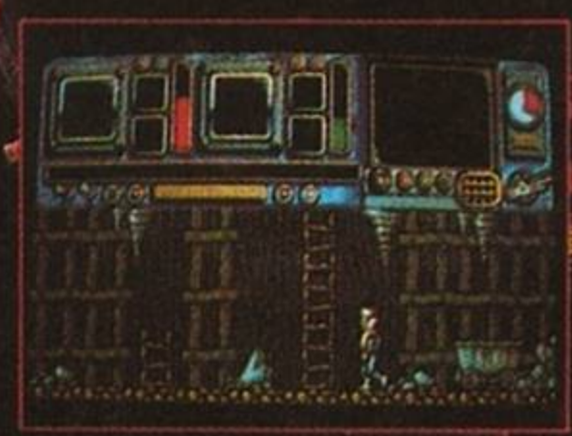
● Esistono vari modi per affrontare i guerrieri nemici: ignorarli, lasciando che compia-



no qualche devastazione (ma poi riordinate la vosra terra); annegarli (difficile, ma con un po' di pratica ci si riesce); costruire un altro guerriero in grado di sfidare e annientare l'avversario.

- La tecnologia di cui si dispone influenza l'esito di ogni scontro: per esempio, un deboluccio armato di spada parte favorito rispetto a un forzuto armato di bastone.
- Il modo "fight" è molto utile per l'espansione passiva: man mano che si porta verso il nemico, il vostro popolo colonizza il terreno che attraversa.
- Studiate la tattica e la strategia del computer, cercando di prevedere gli effetti delle opzioni a sua disposizione.
- Le paludi sono l'arma più letale a vostra disposizione e possono ridurre significativamene la popolazione nemica.
- Se costruite un vulcano, cercate di farlo a ridosso di un altro vulcano, poiché la loro azione cumulativa è più efficace.

THUNDERBIRDS ARE GO...

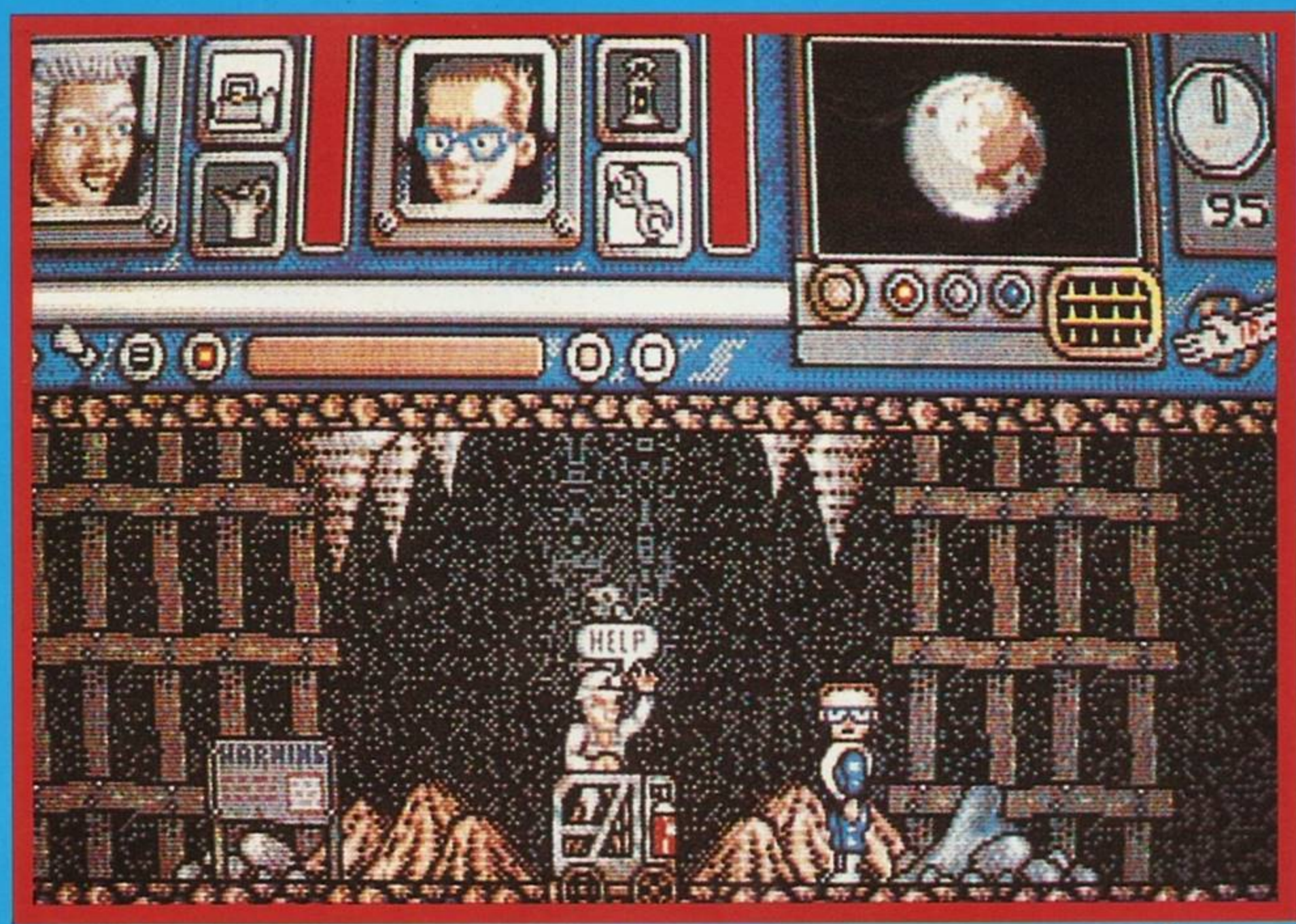

ATARI ST

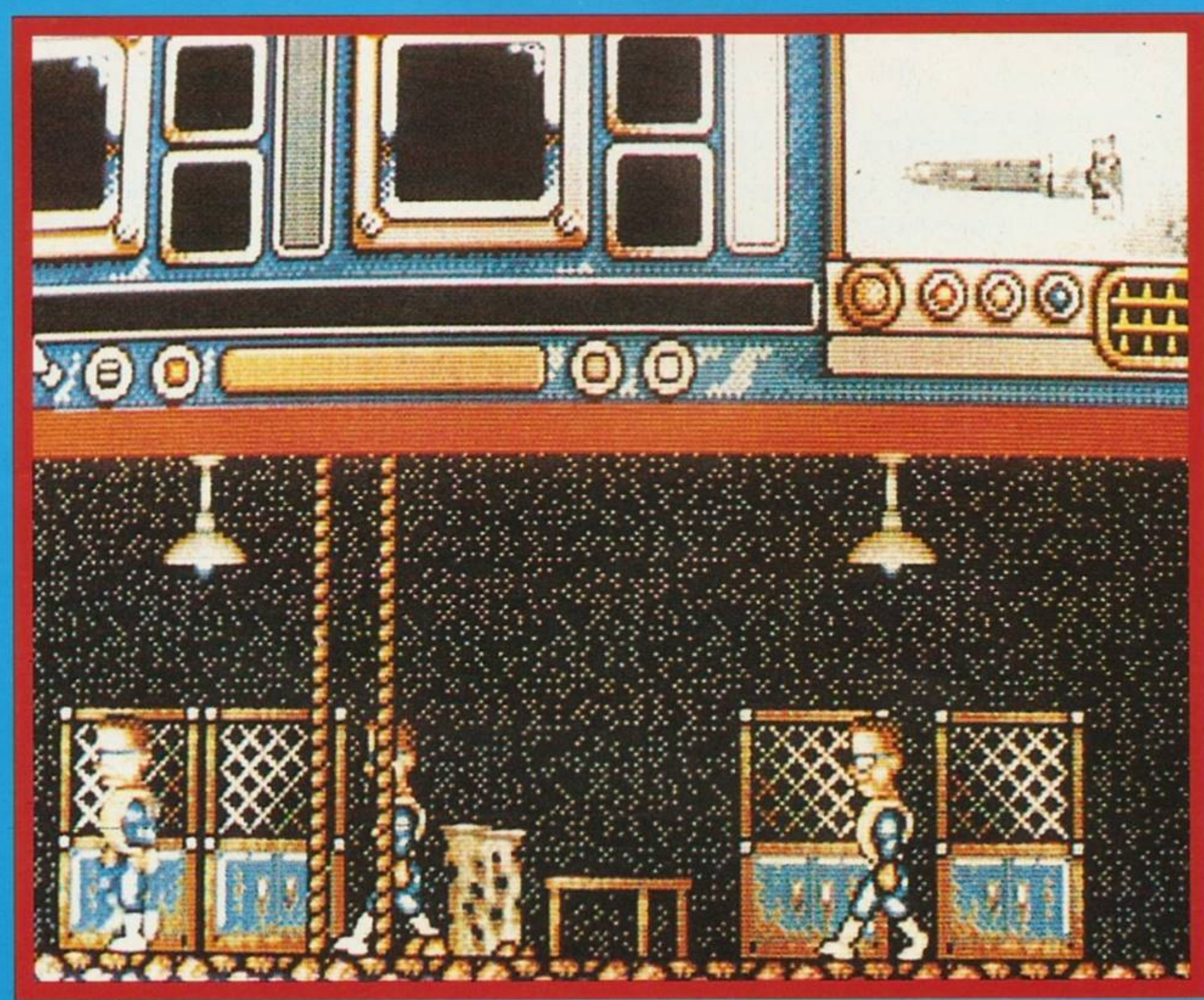
SPECTRUM

Cinque! Quattro! Tre! Due! Uno! I Thunderbirds sono partiti... Beh, lo saranno se utilizzerai i nostri semplici suggerimenti.

EQUIPAGGIAMENTO

Missione 1
Alan: lampada e oliatore
Brains: torcia e qualsiasi altra cosa
Missione 2
Gordon: autorespiratore e American Ex-





press
Alan: autorespiratore e pillole di radiazioni
Missione 3
Lady Penelope: spray soporifero e qualsiasi altra cosa

Parker: mouse e stetoscopio
Missione 4
Virgil: ombre e mitragliatrice
Scott: ombre e supercolla
Missione 1

Fai salire Brain nell'ascensore. Spegni la pompa con la chiave poi prendi la dinamite. (L'ascensore sale e scende). Continua finché non trovi una roccia insuperabile sulla quale c'è l'esplosivo. Lascia cadere il pistone e prendi il detonatore. Ritorna fino alla roccia e tenendo in mano contemporaneamente il detonatore e il pistone premi il fuoco. Corri al di là della roccia e continua finché non raggiungi il minatore. Fai in modo che Alan prenda la scala a pioli e la metta di traverso sopra al baratro dove c'è l'avvertimento. Raccogli l'altro oggetto (la lampada o l'olio) e portalo avanti fino a che non trovi una vecchia carretta alla quale ungerai le ruote. Spingila sopra al baratro dello schermo seguente e camminaci sopra. Quando hai fatto ciò, trova il trapano e l'aria compressa e tienili in mano contemporaneamente. Quando passi di fianco ad un computer, accendi il trapano e perfora la barriera per trovare Brain e il minatore. A questo punto puoi riportare Brain al Mole.

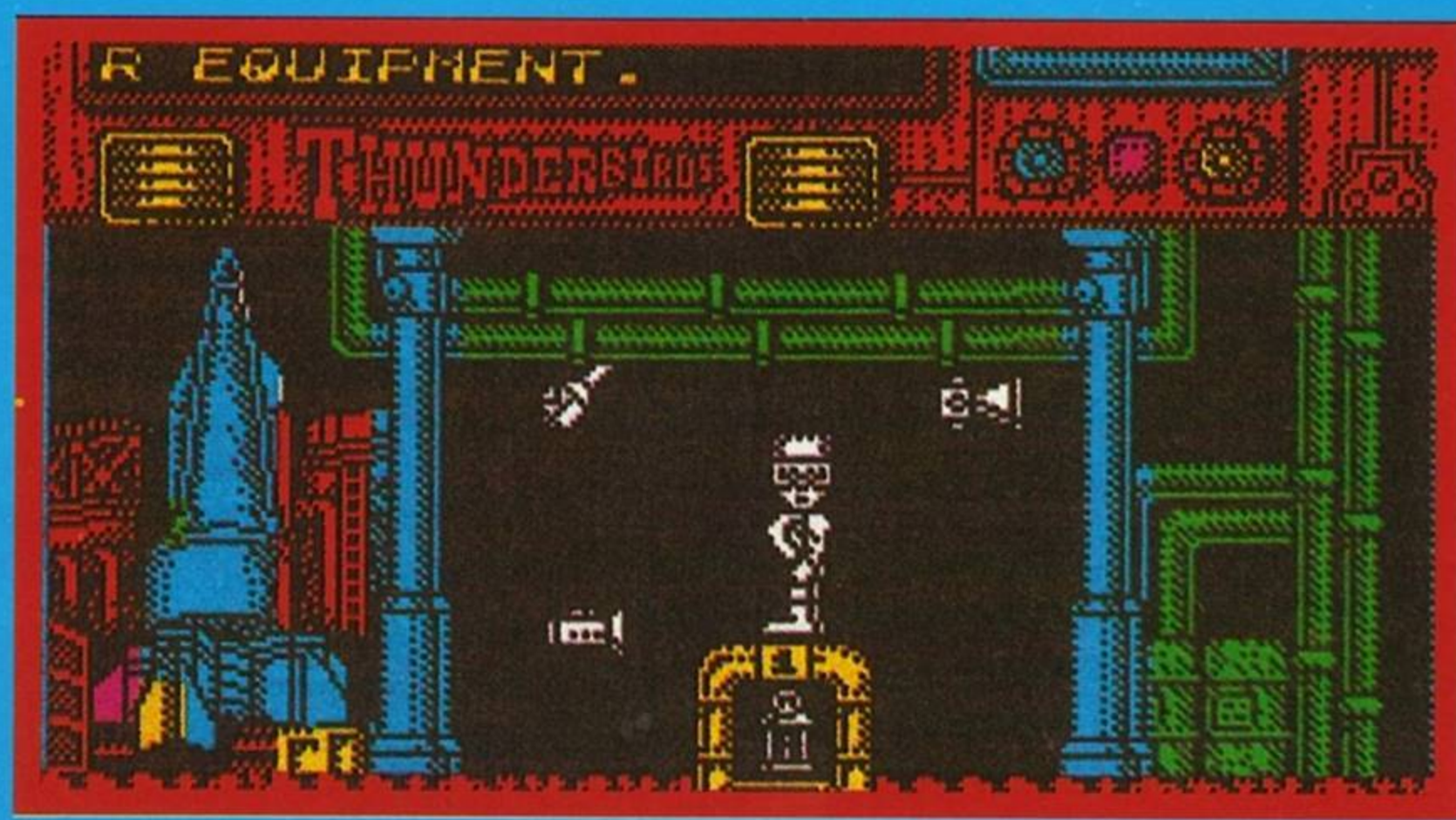
Missione 2

Porta Alan verso sinistra e in alto rispetto al Thunderbirds 1 e utilizza le pillole quando vedi il Captain che ti darà una carta blu. Prendi Gordon per trovare le pillole che recupererai andando a sinistra, in basso e a destra. Utilizza le pillole.

• Continua ad andare a destra finché non puoi scendere. Scendi e continua verso destra finché non trovi due computer contraddistinti dalle lettere B e V. Guida Alan fin lì e metti tutti e due i personaggi davanti al computer B. Utilizza la carta dell'American Express per chiudere il reattore e riporta il sottomarino in superficie utilizzando Alan e Gordon per gettar fuori tutta l'acqua.

Missione 3

Devi trovare quattro chiavi che ti servono per aprire la camera di sicurezza. La prima è nella stanza dove ci sono tutti i mobiletti per le schede. Porta lì Lady Penelope e Parker e fai girovagare Parker in modo che gli schedari si aprano. Sposta Lady P davanti a loro e premi il tasto di fuoco. Vai avanti a fare così finché non trovi una chiave. Porta Lady P davanti al secondo ascensore e scendi con Parker che deve spingere nell'ascensore un carrello. La seconda chiave è al quarto piano sotto alla scrivania. Vai poi al sesto piano e utilizza il mouse per colpire il pannello di controllo e disattivare la mitragliatrice. Scendi giù, giù, rimani sulla scala finché la guardia non ti ha superato poi vai tre volte a sinistra e due volte in alto. Utilizza lo stetoscopio al sicuro e prenditi la chia-



ve. Lascia cadere il mouse e vai verso il basso finché non arrivi al seminterrato. Vai a sinistra e prendi l'altra chiave. Risali finché non trovi sei anelli, devi cambiare il loro ordine in modo che, da sinistra a destra, siano come qui di seguito:
Passa a controllare Lady P e, quando la guardia è passata oltre, vai a destra. Scendi finché non trovi altri sei anelli. cambiali in modo che siano come qui di seguito:
Vai a sinistra e quando sei al sicuro e nei mobiletti, metti due chiavi in uno degli schedari (non importa quale, ma deve essere lo stesso per tutte e due le chiavi), poi prendi i documenti in modo da portare a termine la missione.

Missione 4

Non voglio dirti troppo, ma non uccidere in nessun modo la guardia, utilizza la colla. Userai la mitragliatrice tre volte nella stanza del campo di forza. Dovrai andare giù nel piano utilizzando una chiave e un po' di musica. Controlla bene i cassetti laterali.

Cristina Barigazzi

BATTLEH

• Le promozioni che vengono conferite per le missioni portate a termine con successo sono CADET (solo America), ENSIGN LIEUTENANT JUNIOR (solo Giappone), LIEUTENANT, LIEUTENANT COMMANDER e COMMANDER. I piloti giapponesi vengono promossi di grado più facilmente dei loro colleghi americani perché essi ricevono solo Medaglie per la Campagna.

• Prima di imbarcarti in missioni di combattimento impara a far volare bene gli aerei di tutte e due le parti. Gli aerei giapponesi sono certamente più maneggevoli dei loro equivalenti americani e sono armati con il terribile cannone 20 mm, ma non hanno una blindatura decente e il bombardiere lanciasiluri Kato non ha mitragliatrici che possono far fuoco davanti.

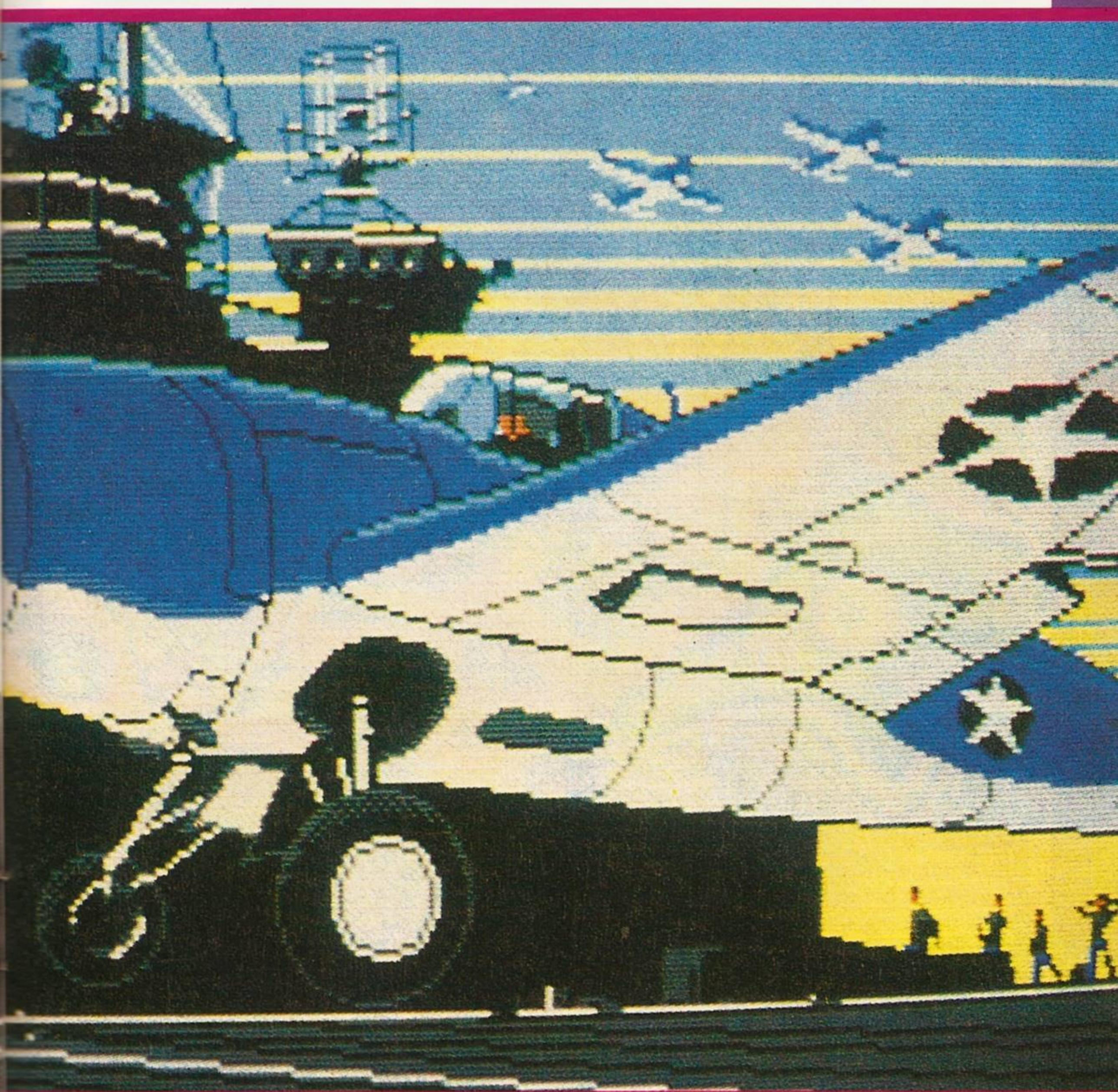
• I bombardieri sono difficili da distruggere se volano in formazione stretta e concentrano il loro fuoco combinato sul bersaglio stabilito. Armati di mitragliatrici che possono far fuoco in avanti e indietro (generalmente!) sono vulnerabili agli attacchi laterali, quando possibili. Un modo molto efficace per cavarsela con loro è di volare dietro e leggermente più in basso del bombardiere — se sei messo bene le mitragliatrici posteriori non riescono a girarsi sufficientemente in basso per rispondere al fuoco e puoi quindi abbatterli a tuo piacimento. Questa tattica non è però raccomandabile contro ai bombardieri lanciasiluri perché volano molto bassi sull'acqua.

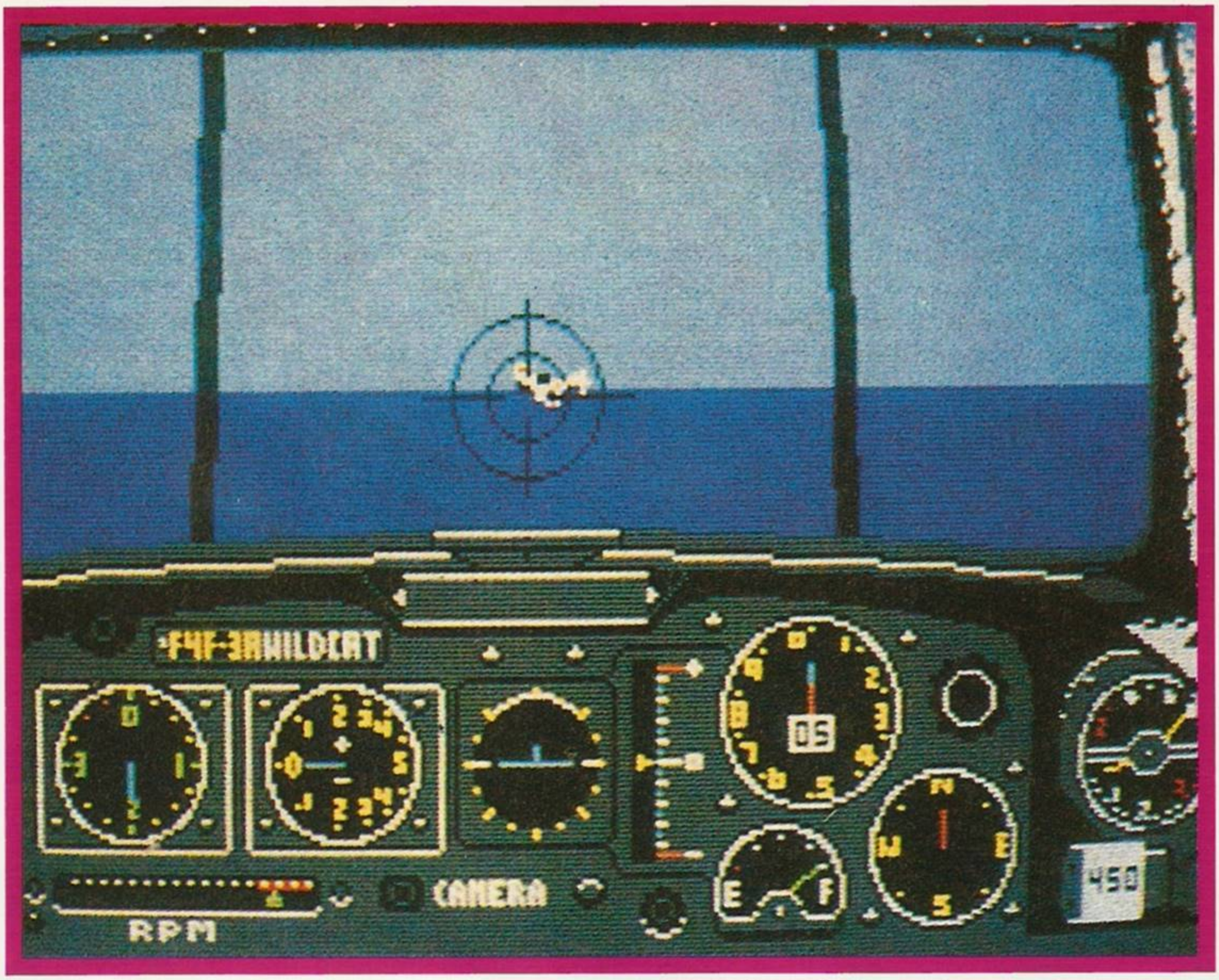
• Gli attacchi con i siluri provocano generalmente danni maggiori delle bombe che si lasciano cadere perché le testate da guerra rovinano le navi nel loro punto vitale, sotto alla linea di galleggiamento. I siluri giapponesi sono di qualità superiore rispetto a quelli americani — generalmente una portaerei affonda dopo che ha ricevuto tre colpi diretti (in realtà qualcuno è riuscito ad affondare un cacciatorpediniere nemico con una sola testata da guerra). Puoi riuscire a provocare danni più estesi se il siluro viene liberato all'ultimo momento possibile, quando il tuo aereo è vicinissimo alla nave bersaglio.

• A volte conviene distruggere la Combat Air Patrol (CAP) nemica prima di cominciare un bombardamento. Durante questo periodo i tuoi colleghi piloti attaccheranno la nave ne-

AWKS 1942

mica e potrebbero anche riuscire ad eliminare una parte dell'opposizione. E se va tutto per il meglio, aumentano le tue probabilità di ricevere la promozione e magari portano anche a termine la missione per te! Un altro vantaggio è che le navi che stanno bruciando fanno poco fuoco con l'artiglieria antiaerea, se non addirittura per niente, per





cui il bombardamento diventa più facile e corri meno rischi di essere colpito. Naturalmente più ti avvicini alla nave più forte sarà il fuoco antiaereo, ed è proprio su questo punto che devi stare particolarmente attento.

• A volte i piloti giapponesi eseguono attacchi da kamikaze contro alle navi americane. Questo può succedere quando (a) i giapponesi hanno subito grosse perdite o (b) se le loro testate da guerra hanno sbagliato il bersaglio prefissato. Alcune volte un pilota giapponese, se è seriamente danneggiato, prima di lanciarsi fuori lancerà il suo aereo verso una nave.

• Alcuni piloti possono essere diversi dal resto dei colleghi di corso. In uno squadrone di veterani, per esempio, possono anche esserci un paio di piloti di qualità eccezionale.

• Se la missione sta andando male, tuffati verso l'oceano e gira intorno alle navi, anche se sono nemiche. Spareranno contro di te con tutte le armi possibili e, anche se verrai sottoposto al fuoco continuo dell'artiglieria antiaerea, succederà lo stesso anche agli aerei nemici che hanno deciso di inseguirti. Poiché l'artiglieria antiaerea è particolarmente imprecisa hai grosse probabilità che essi colpiscano anche i loro aerei.

• Una buona tecnica per tuffarti consiste nel cominciare la picchiata in modo normale, ma passare sullo schermo della mitragliatrice posteriore. L'altimetro girerà in tondo come un matto, molto più velocemente del solito (fino a che rimani su questo schermo) ma ricordati di interrompere la picchiata prima di toccare la superficie dell'oceano. Questa è una tattica ottima, da utilizzare quando vuoi evitare di essere inseguito o se vuoi chiudere la tua picchiata di bombardamento. Purtroppo se cerchi di utilizzare questa tecnica mentre risali, l'aereo va semplicemente in stallo. Se tuttavia stai volando in piano e inserisci lo schermo della mitragliatrice posteriore, tutti gli oggetti lontani sui quali stai puntando saranno molto più vicini quando ritorni allo schermo del pilota. Per questo tutti gli aerei che scappano vengono normalmente presi con questo metodo finché sei all'interno della portata del fuoco.

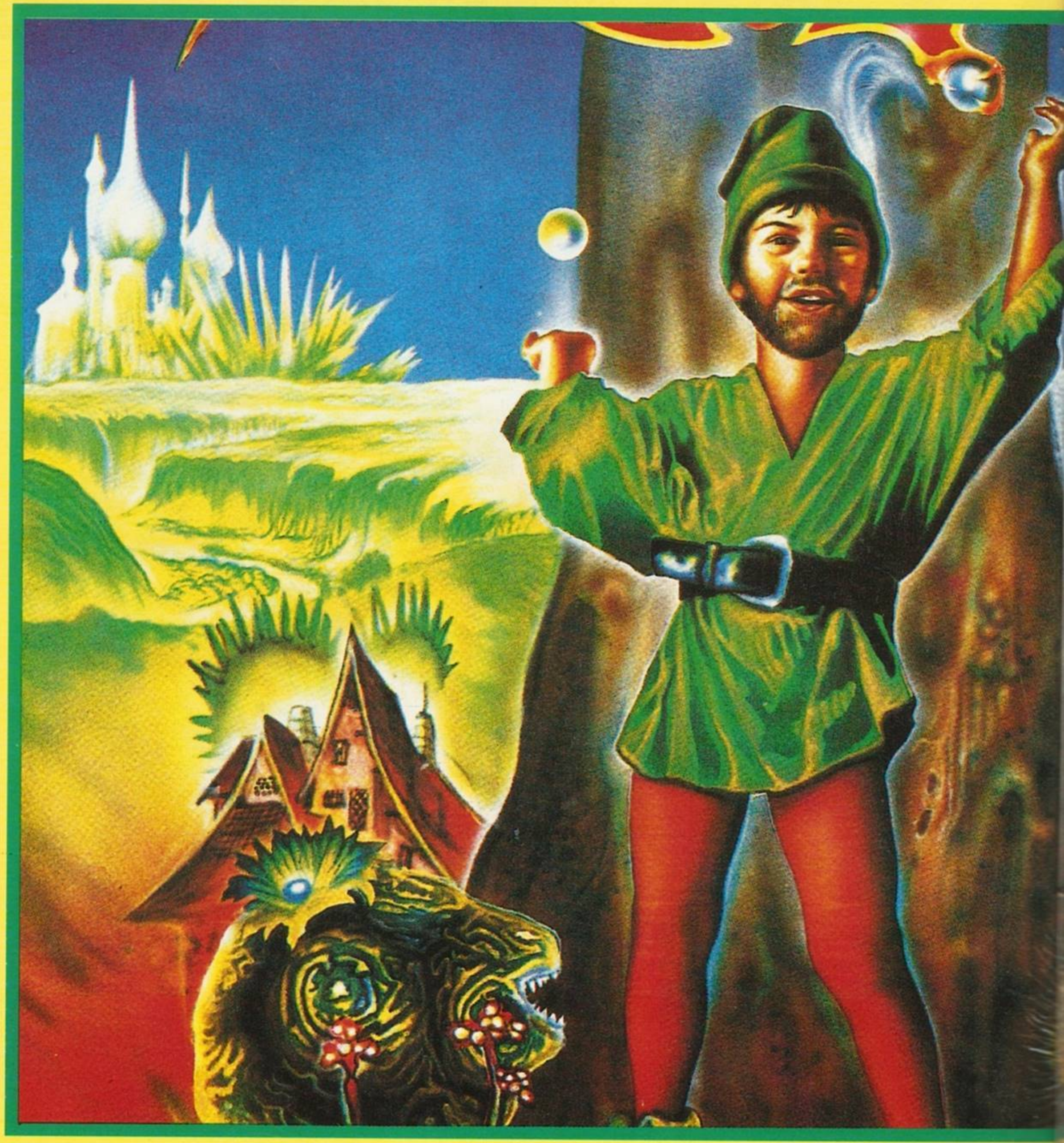
Carlo Barigazzi

Twinworld non è forse proprio il tipo di posto nel quale ti aspetteresti di trovare un eroe intelligente e panciuto di nome Ulopa? Naturalmente sì. Ulopa è il figlio dell'ultimo Re della stirpe dei Cariken, una famiglia regnante che ha governato con saggezza su gente pacifica e prospera (i Gaspards) per vari secoli.

TWIN WORLD

Stupidamente i Carikens sono diventati pigri ed hanno permesso che un orribile druido di nome Maldur li massacrasse e si impossessasse del loro amuleto magico e protettivo. L'unico sopravvissuto è Ulopa, che è stato portato via di nascosto dal fedele servitore di suo padre, Tharox. Quando Maldur cercò di distruggere l'amuleto, esso gli è scoppiato in faccia disperdendo in giro per il regno i 23 pezzi che lo componevano. Raggiunta l'età in cui deve farsi la barba, Ulopa giura di vendicarsi e si mette alla ricerca dei pezzi dispersi dell'amuleto.
Prima di salutarlo con le lacrime agli occhi,

Tharoz svela al minuscolo briccone alcuni trucchi magici molto eleganti che gli permetteranno di sparare potenti palle di fuoco dagli occhi. Il fatto di trovare delle pozioni colorate (presenti dovunque nei 23 paesaggi) permette a Ulopa di scegliere una delle tre armi oculari, che possono rapidamente uccidere i tirapiedi di Maldur, veramente impiccioni, permettendogli così di progredire. Ogni paesaggio comprende un mondo superiore ed uno inferiore e tu devi saltare dall'uno all'altro per riuscire a trovare la strada giusta verso l'amuleto e verso una porta. Lungo il tuo percorso puoi raccogliere alcuni tesori utili per il punteggio, vite supplementari e pozioni, scoprire camere segrete e uccidere o evitare gli avversari. Alcuni di loro — come i triffids e i piccoli draghi stile Gribbly — resistono ad un gran numero di colpi prima di morire. Ogni quattro livelli, al-

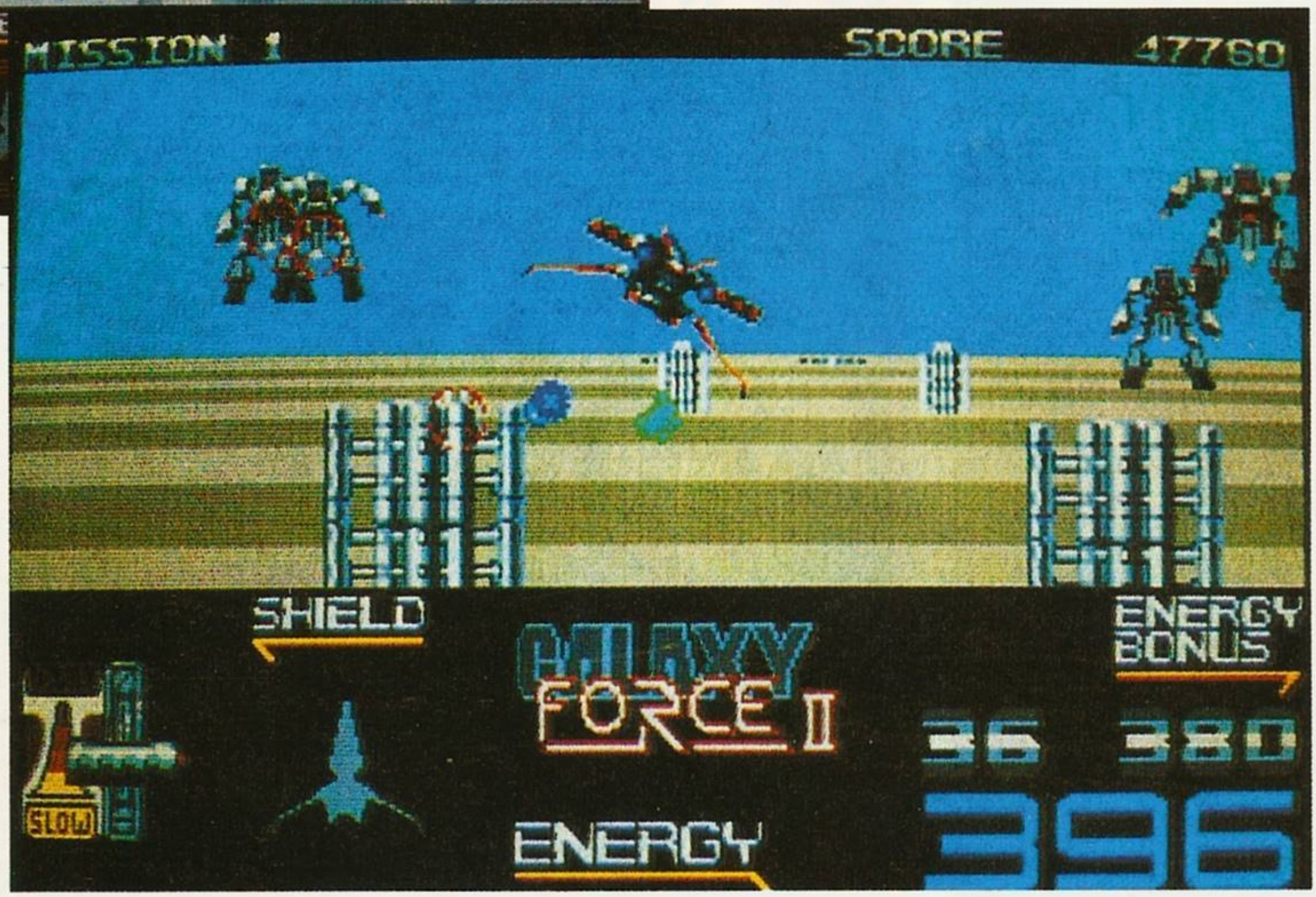


la fine del livello, ti imbatti in una camera del tesoro piena di merci interessanti, che a volte è piantonata da un grosso drago. E' questo il luogo in cui puoi prendere tutti i punti supplementari che sono molto utili.
Se c'è qualcosa che non hai ancora, ti basta convocare un mercante e, di solito, egli sarà in grado di fornirti quello che vuoi ad un prezzo ragionevole. Ci sono poi anche molti oggetti di bonus che possono rivelarsi utili. Se, per esempio, fai un salto troppo lungo, la caduta ti fa morire; ma se ti prendi un paracadute puoi saltare qualsiasi distanza e alla peggio scenderai solo dolcemente a terra. Fra gli altri pezzi interessanti troverai i salti più lunghi e il rafforzamento dei tuoi colpi.
Twinworld è una eccezionale combinazione fra un gioco di piattaforme ed un'avventura d'azione di arcade. Il metodo di controllo e il disegno della cartina sono tutti e due eccellenti e ti permettono di riuscire ad arrivare un pochino più avanti ogni volta che giochi ed imparerai presto quali sono i baratri troppo larghi per riuscire a superarli con un salto, e anche se ti tocca esplorare più di una volta lo stesso territorio non è noioso.

Cristina Barigazzi

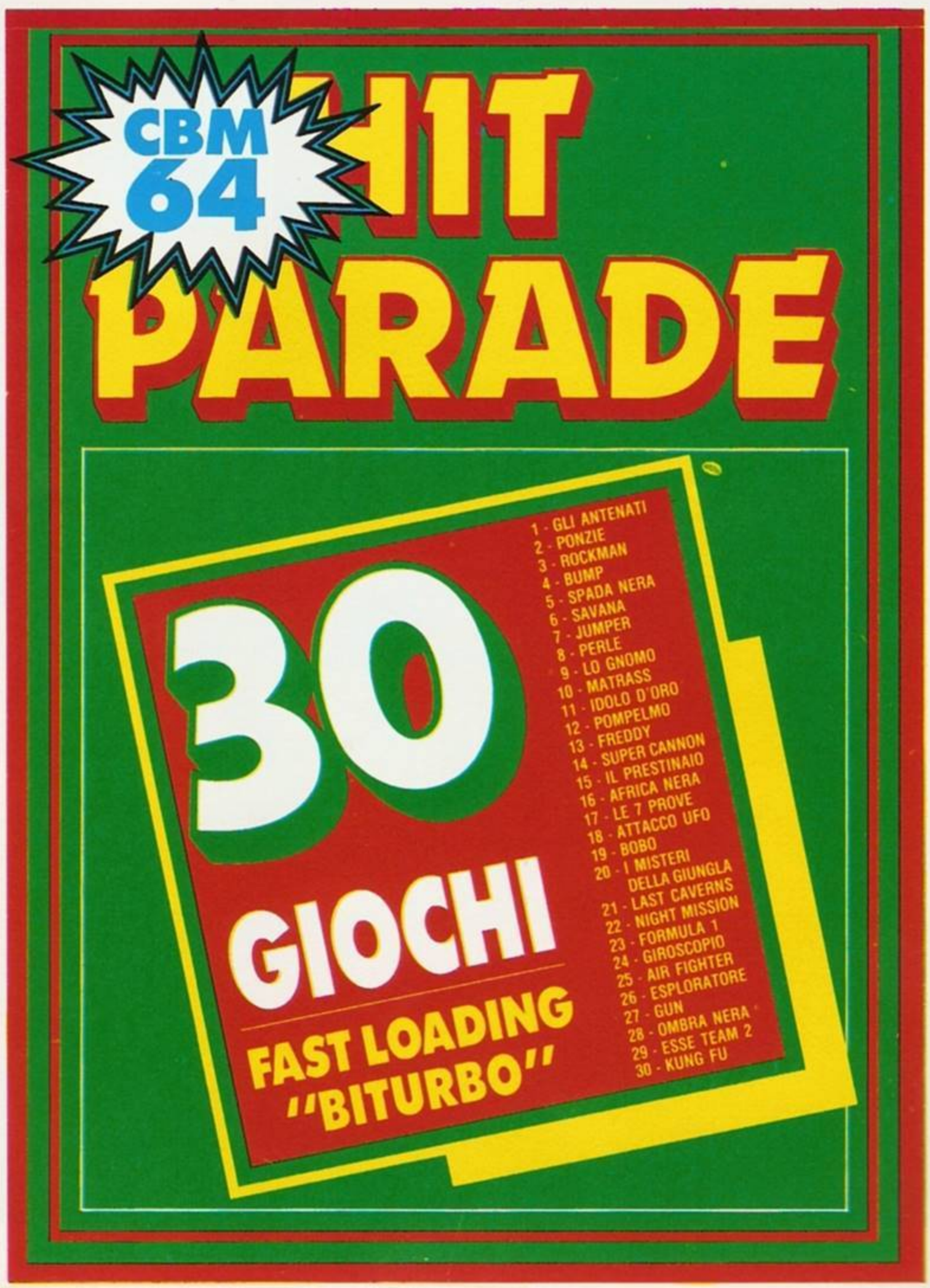
GALAXY
FORCE

In questa conversione del grande gioco di arcade della Sega, il giocatore ha il compito di volare in cinque missioni su quattro diversi pianeti alieni e attraverso un livello di spazio infestato dai nemici, con l'unico obiettivo di distruggere il computer che controlla il centro nervoso di ognuno di essi.
Parti con 1.200 unità di carburante, che diminuisce costantemente man mano che la missione avanza; in alcuni punti strategici distribuiti in ogni livello ti viene fornita dell'energia supplementare, che puoi avere anche dalla navicella madre che ti aspetta alla fine di ogni livello. La battaglia è rappresentata in prospettiva 3D in seconda persona, ed ogni livello è un po' più difficile di quello che lo precede.
Nell'arcade **Galaxy Force II** è un divertimento, un blast attraverso allo spazio che ti invita alla sfida, con grafici impressionanti e ottimi effetti sonori. E mentre la presentazione dell'originale è stata trasferita molto bene per l'ST, la versione per home computer è veramente troppo semplice per garantire un gioco di lunga durata.
Anche se la sezione dello spazio è un po' sempliciotta, non ti dà proprio l'impressione del movimento a causa della mancanza di uno sfondo stellare in movimento; quando ti ritrovi nelle caverne lo schermo del tuo monitor ricomincia a vivere con una delle scene 3D più impressionanti che si siano mai viste in uno shoot'em up per l'ST. Gli sprite sono ben dettagliati e si muovono abbastanza bene attraverso lo schermo ed il suono, anche se prodotto dalla scarsa scatoletta dell'ST, conferisce al gioco una buona atmosfera.
Per portare a termine il gioco, tuttavia, ci è voluta circa un'ora: il trucco per arrivare fino in fondo è semplicemente di colpire montagne di cattivi in modo da ottenere una immensa quantità di energia, e a questo punto non puoi non riuscire a passare al livello successivo. E quando sei riuscito a completarlo, il gioco perde rapidamente tutta la sua attrazione.



QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI



LA BOTTEGA DEL CHIPO

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo per Commodore 64 i seguenti giochi: Cabal, Out Run, Combat School, Ghosts'n Goblins 1-2, Dragons Lair 2, Ye ar Kung Fu 1-2, Green Beret, Strip Poker, Pac Land, Pac Man, Hyper Sports, Robot Astral, Jail, Break, Iron Horse, War Gi, Robocop, Donkey Kong, Grand Prix, Batman, tutti al prezzo di lire 1.000 fino a lire 3.000. Telefonatemi o scrivetemi (ricordo che i giochi sono duplicati).
Acciaresi Andrea - Via Igino Garbini 128 - 01100 Viterbo - Tel. 250.578.

● La Games Mania vi presenta tutte le novità in fatto di video games. Qualche esempio: Mith, Batman, The Movie Ghouls'n', Ghost, The Ninja, Warrior, Strider, The New Zeland Story, Shinobi, Turbo, Out Run ecc... a L. 3.000. Sbrigatevi! A ogni ordine un regalo vi aspetta. Dimenticavo, se ci inviate L. 4.500 la nostra lista vi arriverà per 6 mesi.
Games Mania - Via Capriata 21 - 15060 San Cristoforo - Tel. 0143/682169.

é● Vendo dischetto per C64 tipo The Ninja Warrior, Renegade 3, Microsoccer, Batman, Indiana Jones 3, Il Samurai, Ghosts'n' Ghoblins, Wonderboy, Ostages, Pugilato. Per informazione telefonare alle ore di cena.
Dambrosio Giorgio - Via Buriosco 14 - 10135 Torino - Tel. 3487368.

● Vendo adattatore telematico mod. 6499, con istruzioni, come nuovo, a lire 75.000.
Antonio Niccolini - Via Ugo De Carolis 142 - 00136 Roma - Tel. 3452323.

● Cerco programma che permetta di utilizzare giochi per CBM 64 sullo Spectrum Plus. Telefonare ore pasti.
Iommarini Paolo - Via Puccini 60 - 20099 Sesto S. Giovanni - Tel. 2421182.

● Cerco-compro giochi per CBM 64 tipo: Transformer, Dragon Ninja, Italia 90, Last Ninja 2, Commando, Chi ha incastrato Roger Rabbit. Costo giochi singoli non superiore a L. 2.000. Telefonare ore 14 o scrivere.
Ivan Bellisi - Via Fantaguzzi 16 - 14100 Asti - Tel. 217015.

● Vendo fantastici giochi a lire 1.000 l'uno tra i quali: Shinobi in cassetta per i C64, The Untouchables 1-2-3, Jet Boys 2, Ghouls'n'ghos Straider, Cabal 1-2-3, e tantissimi altri. Per favore telefonate ore pasti.
Caruso Damiano - Via Morandi 10 - 50051 Castelfiorentino (FI) - Tel. 0571/633231.

● Cerco giochi per CBM 64 come: Platoon 2, Rambo 3, Wonder Boy, Indiana Jones, Last Ninja, Ninja Warrior, Robocop, Out Run, Batman, Golf, Barbarian 2, ecc. Non più di 3.000 lire l'uno. Scrivetemi o telefonatemi (ore serali).
Matteo Moretti - Via Mecenate 99 - 20138 Milano - Tel. 02/5063025.

● Compro programma su cassetta che permetta di caricare i programmi del CBM 64 su Spectrum 48K. Telefonare ore cena.
Bertin Federico - Via Garibaldi 29 - 33090 Solimbergo (PN) - Tel. 0427/93521.

● Vendo giochi per tutti i computers: MSX 16-64-Plus 4, Vic 20, Spectrum 48K-128, ne ho più di 30.000. Vendo programma 64-Spectrum / Spectrum-64-Amiga-64 a prezzi imbattibili da L. 10.000 in su. Vendo accessori per tutti i computers a prezzi di fabbrica. Vendo riviste come S. Playgames ecc. a L. 1.000 dalle più vecchie alle più nuove. Annuncio sempre valido. Ciao!
Massimo D'Angelo - Via Ventrone 2 - 50041 Calenzano (FI) - Tel. 055/8876952.

● Per C64 vendo giochi e programmi per tutti i gusti, da Super Wonderboy a Powerdrift, da Mith a Shinobi, da Tusker a Test Drive 2, da Ghostbuster 2 a Turbo Outrun. Novvità quindi, e non solo: prezzi giusti e spedizioni veloci. Ed ora non avete solo che da telefonarmi e richiedere la lista!
Perrucci Ivano - Via Robino 26 - 14053 Canelli (AT) - Tel. 0141/835359.

● Il nuovo Club "Super Texas Games" vende giochi o duplicati da L. 2.000 a 3.500. Giochi come: Kick Off, Football Game, 90° minuto, Return of the Jedi, Nightdawn, Nether world, Football Manager, Boxe, Operation Wolf, Buggi, Attacco rosso e tanti altri. Chi acquista più di 5 giochi, vi diamo in omaggio 3 giochi a scelta. Si effettuano spedizioni in tutta Italia. Telefonare ore pasti.
Di Nardo Giuseppe - Via Goffredo Mameli 6 - 71100 Foggia - Tel. 0881/616015 oppure Delli Carri Giuseppe - Via Imbriani 1 - 71100 Foggia - Tel. 0881/615637.

● Cerco giochi per il C64 come: Out Run, Dragon Ninja e programma per caricare i giochi dello Spectrum 48K sul C64, lire 5.000 cadauna. Telefonare dalle 13 alle 14 e dalle 19 alle 20 dei giorni feriali. Solo a Torino. (Annuncio sempre valido).
Blecich Maurizio - Via Roveda - 10135 Torino - Tel. 3471378.

● Compro: Karnov, Last Ninja per il Commodore 64.
Maichol Ziani - Via Giovanni Rotero 7 - 00179 Roma - Tel. 7807734.

● Compro i seguenti programmi per C64: il programma che trasforma il C64 in Spectrum 48K, programma S.E.U.K. per creare giochi, The Pawn, Captain Blood. Mettersi in contatto preferibilmente per posta.
Lorenzo Monaco - Via Palma 57 - 91100 Trapani - Tel. 0923/533174.

● Vendo per CBM 64 solo su disco a lire 7.000 il disco pieno (spese di spedizione comprese), le ultime novità del 1989: Turbo Out Run, Ghouls'n' Ghosts, Double Dragon 2, Footballer of the Year 2, Myth Ghostbusters 2, Bushido, Batman, Power Drift, Moonwalker, Cabal, The Untouchables, Chase HQ, Operation Thunderbolt, Hard Drivin', Battlecness, WicKed, Stunt Car Racer e naturalmente molti altri meno recenti (Zak, Neuromancer, R-Type, Phobia, Spherical, APB, Microsoccer, E.H. Int. Soccer e moltissimi altri ancora). Pagamento solo tramite vaglia postale. Telefonare possibilmente dope le 20.
Crippa Luca - Viale Ungheria 11 - 20138 Milano - Tel. 02/504285.

● A.A.A. vendo fantastici megagames per il tuo 64! su nastro a sole L. 1.000 l'uno: Navy Moves 1 e 2, Bubble Bobble, Red Heat, 3D Pool, Cap. America, O. Wolf, Mario Bross, Robocop, Football Manager, Microsoccer e altri. Su disco e megagrafica: Duel 2, Poker Superstrip, Infiltrator, Caccia allo squalo, Miniputt, Wilcoyote, Dragon's Lair 2. Scambio inoltre programmi solo su disco. Scrivi subito, richiedi lista specificando disco o nastro, e ricorda: il meglio del meglio lo trovi alla Shadowfire Soft.
Shadowfire Soft - Casella Postale 52 - 36013 Piovene Rocchette (VI).

● Vendo, per CBM 64 e Spectrum 48K, su nastro, i migliori giochi da bar contenuti su simulatori, Special Playgames... a sole L. 5.000 (gioco che volete voi + tutti gli altri contenuti sulla cassetta). Giochi come: Italy 90, Karaté, F1 Manager, After Burner, Tennis, Out Run, Robocop I e 2, Dragon's Lair 1 e 2. Telefonate.
Luca Pedrali - Via Robecchi 37 - 27020 Gravellona Lom. - Tel. 0381/95329.

● Cerco e compro per L. 2.000 e 1.500 cassette come: Bubble Bobble, Wonder Boy, Impossible Mission 1-2, ecc. ecc.
Dennis Knezevic - Via Brunelleschi 4 - 20090 Cesano Boscone - Tel. 4500298.

● Cerco-compro in cassetta per il CBM 64: Super Mario Bros e Super Mario Bros 2 (max 2.000 lire cad.). Inoltre compro il programma che trasforma il CBM 64 nello Spectrum 48K (max 10.000 lire).
Nico Francesconi - Via Argine Panizza 3B - 26100 Cremona - Tel. 0372/22889.

● Ecco l'offerta del 90: vendo bellissimi giochi per il CBM 64 a sole L. 500. Ad esempio: Dragons Lair 1 e 2, Robocop 1 e 2, Barbarian 2, Renegade 3, Zombi, Kid Off, Risiko, Mini Calcio, Int. Soccer, Micro Soccer, Mister Goal, Platoon, Last Ninja 2, 1943, Simulazione aerea, Scale Trix, Sexi Poker, Dragons Ninja, Redheat, Wonderboy, Blasteroid, Savage, Moto Race 2, Guerre stellari, After Burner, Out Run, Bruce Lee, Avenger, Kung Fu Master, Boxe tailandese, Live End Let Die 007, Operation Wolf. Vendo inoltre il programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K a sole L. 6.000.
Massi Alessandro - Via Carso 6 - 51031 Agliana (PT).

● Compro per C64 Project Stealth Fighter, l'ultimo simulatore di volo della Microprose, possibilmente completo di manuale, carte di volo ecc... (su cassetta). Prezzo trattabile (telefonare ore pasti).
Stefano Castagnini - Viale di Callerone 19 - 56045 Pomarance (PI) - Tel. 050/64374.

● Vendiamo miriadi di gochi (anche registrati) a L. 3.000: Ghost'n Goblins, The Last Ninja 1, Power Drift, Dragon's Lair 1 e 2, Ice Palace, Rambo 3, Pacland, Boubble Bobble, Dragon Ninja, Microprose Soccer, International Soccer, Arcanoid, Operation Wolf, Combat School, Batman, The Movie, Bat 1 e 2, California Games, Barbarian, Ye ar Kung Fu, Mario Bross 2, Rampage, ecc. Mi raccomando, telefonate o scrivete (a vostro carico).
Enrico Mecozzi - Viale Bovio 27 - 64100 Teramo - Tel. 0861/35098.

● Vendo i migliori giochi sul mercato per Spectrum 48K. Alcuni esempi: S.D.I., Calcio con punizioni rovesciate ecc..., Batman 1-2-3, Target Renegade, Bubble Bobble, Pneumatic Hammers, Visitors, Combat School, Operation Wolf, Ful Kontak, K2, Gremlins, Chicago 30s, Year Gun Fu 1-2, Sexy Blakjak, Strip Casino, Simona.
Lumachi Andrea - Via Tina Lorenzoni 44 - 50015 Grassina (FI) - Tel. 055/642672.

● Vendo per C64 mouse originale in perfetto stato a L. 50.000 (a chi acquista regalo n. 10 dischi pieni di programmi). Vendo anche cartuccia per passare programmi da nastro a disco. Inoltre cedo programmi su nastro/disco a prezzi vantaggiosi. Richiedi la mia lista a:
Cottogni Gianni - Via Strambino 23 - 10010 Carrone - Tel. 0125/712311.

● Eccezionale!!! Il "Double Dragon II" Club vende svariata gamma di videogiochi. Alcuni esempi: Last Ninja 2, Nestore, Fungus, Surfchamp, il n. 22 di Game 2000 e tanti altri!... C'è anche la fantastica Dama cinese, con istruzioni, a L. 1.500! Chiamateci all'ora dei pasti per informazioni sui

prezzi e sui vantaggi di diventare soci del Club.
Tibaldi Gabriele - Via Cesare Battisti 4 - 56019 Vecchiano (PI) - Tel. 862250.

● Vendo tantissimi giochi per Spectrum 48K e 128K a 2.000 e 2.500 lire cad., fra cui: Batman, Altered Beast, Obliterator, Pac mania e tanti altri. Ho anche programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K a 10.000 lire + spese di spedizione. Accetto scambi.
Giacomo Lombardi - Via Gen. C.A. Dalla Chiesa 5 - 50029 Tavernuzze (FI) - Tel. 055/2033308.

● Attenzione: vendo per il CBM 64 su dischi tutti i più bei giochi a sole 3.000 l'uno: da Microsoccer a Em. Hughes Int. Soccer, da Fighting Soccer a Football of The Year 2, da Ghouls'n' Ghost a Super Wonder Boy, da Power Drift a The Untouchables, da Continental Circus a Ghostbuster 2 e moltissimi altri. Quindi telefonate immediatamente! Max serietà.
Paolo - Via Casavola - 74100 Taranto - Tel. 099/324139.

● Vendiamo qualsiasi programma esistente per Amiga vecchio o nuovo che sia. Il meglio dela pirateria software direttamente a casa vostra ogni mese, se optate per fare un abbonamento. Vendiamo inoltre dischi vergini a L. 1.000 cad. Ordine minimo 50 dischi. Massima serietà, telefonare, telefonate, telefonare. Anche solo per informazioni.
Sergio Lanzone - Via Carlo del Croix, 8 - Termoli (CB) 86039 - Tel. 0875/2197.

● Favoloso! La Dragon's Software vende i migliori giochi per CBM 64 su disco e cassetta da L. 1.000 a L. 2.000. Ecco alcuni esempi: Ghost'n Goblins, Dragon's Lair, Barbarian I-II, Batman, Microsoccer, Indiana Jones, Rambo II-III, e tanti altri. Telefonare dalle 20 alle 23.
Mauro Camarda - Via dei Lanza 3 - Randazzo (CT) 95036 - Tel. 923343.

● Strepitoso!! Vendiamo i migliori giochi su disco per il tuo CBM 64. Eccone alcuni: Emilyn Hughes, International Soccer, Hot Shot, Bubble Bobble, Microsoccer, Rambo III, Batman, The Movie Cybernoid I-II, Last Ninja II, Zack, Mckracken, Speedball, etc. Per maggiori informazioni telefonare a:
Frati Gianluca - Via Pallastrelli 1 - 29100 Piacenza - Tel. 0523/62785.

● Vendo super games per CBM 64 a prezzi stracciatissimi: Visitors, Cobra, Dan Dare 2, Pacman 3D, Paclandia, Desert Fox, Giroscope I, II, III, Out Run, Porno, Karate, Mega Karate, Ghost'n Goblins, Hockey Cup, Mega Archivio, Stimolazione di ogni genere... prezzi da L. 500 a 900. Fantastico ogni 5 giochi in regalo 1 in regalo, ogni 10 3. Vendo anche su dischetto: Batman, Double Dragons, The Last Ninja, Platoon, Shinoby, Who darens wins II, Bomb Jack, Olimpic Games, Top Gun, prezzi da L. 1000 a L. 1500.
Umberto Barca - Corso Alpini 11/B - 38100 Trento - Tel. 0461/826106.

● Vendo stampante Alphacom 32 per Spectrum, a chi compra regalo Spectrum 48K con presa, joystick, 5 giochi originali inglesi, e cassetta da 90 minuti contenente: utility e giochi tra cui il digitalizzatore audio e l'emulatore di QL + il vero manuale Sinclair a solo L. 199.000.
Bruno Andrea - Via Torelli 49 - 23100 Sondrio - Tel. 0342/512025.

● La computer soft (C.S.) vende per CBM 64/128 i più svariati programmi software disponibili sul mercato inglese (utility, game, trainer, poker + trucchi) eccovi alcuni titoli: Retrograde, Iron Lord, Cabal, Myth, Fighter Bomber, Ft. Manager, etc. Telefonare pe rinformazioni o per lista a:
Ivan Paterlini - Via Torricelli - 47012 Carpi (MO) - Tel. 651626.

● Vendo ZX Spectrum Plus 48 K, cavi, alimentatore, 2 interfaccia Kempston, joystick Quick Shot II Plus, registratore Philips (pagao L. 90.000), 350 games, tutto ancora imballato. Tra i game troviamo: Indiana Jones, e L'ultima crociata, Batman, The movie, Ghostbuster II, ecc. a L. 400.000, 6 mesi di vita.
Micale Adriano - Via Pesenti 3 - Paderno Dugnano 20037 (MI) - Tel. 9189149.

● Vendo a sole L. 2.000 una cascata di giochi per CBM 64 su nastro: Ritorno, Apb, Mini Putt Golf, Barbarian I-II-III, Out Run, Operation Wolf, The real Ghostbusters, Super soccer, Green beret, Indiana Jones, Batman, Dinamite Düx, Donald Duck, After Burner, ecc., muniti della loro confezione originale.
Marzio Mangini - Via Trento 71 - 50010 Firenze - Tel. 899429.

● Compro giochi per C64 tra cui: Indiana Jones, Last Ninja 1-2 e giochi di Kung Fu e Karate. Telefonare ore pasti.
Giuseppe Privitera - Via Mario S. Giorgi, 11 - 95100 Catania - Tel. 533705.

● Vendo giochi per C64 sia su nastro che su disco. Alcuni titoli? Buggy Boy, Skatemania, Hot Food, ecc. da L. 300 a L. 5000. Inoltre vendo Double Dragon II a L. 5.000.
Alessandro Ballanti - Via Gramsci 84 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/57482.

● Cerco vari giochi per C64: Roger Rabbit, Ghostbusters, Strider, The Last Ninja, Robocop, Indiana Jones, Renegade, Tintin' sulla luna, Caccia allo squalo, Operaton Wolf, Street Fighter, ecc. sono disposto a pagare fino a L. 4.000 al gioco. Telefonare ore pasti.
Fabio Pretelli - Via Zona Artigianale - 0722 Mercatale (PS) - Tel. 769110.

● Affarone! Vendo Sinclair-Spectrum, poco usato su imballo originale, fornito di interfaccia Kempston, joystick, cavetti per registratore e cavetti tv, più numerosi giochi su cassette a sole 250.000 L., spese posali e imballo comprese. È eccezionale, non farti scappare questa vantaggiosissima offerta. Regalo manuali in inglese e cassetta originale Demo-grafica.
Iozia Francesco - Via Ariosio 10 - 97014 Ispica (RG).

● Ehi ragazzi! C'è la A.S. Club che vi offre i giochi per Commodore 64 a prezzi eccezionali. Alcuni titoli: Bat-Boy, Batman 1, Conal 1-2, Commando I-II, Rambo II-III, Kung Fu, Bolle Bolle, Impossible Mission I, Ikari Warrior, e c'è ne sono altri anche a prezzo più alto come: R-Type, Slayer kilk off, Indiana Jones, Licence to kill e tantissimi altri.
De Salvia Alessandro - Parco Sicilia 6 - 71043 Manfredonia - Tel. 0884/35776.

● Vendo tastiera CBM 64 + alimentatore + molti giochi su cassetta (senza registratore), L. 200.000. Telefonare ore pasti.
Masto Muca - Str. di Fiume 17 - 34137 Trieste - Tel. 945249.

● Cerco urgentemente per Spectrum 128K i se

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di NEW SPECIAL PLAYGAMES presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 31

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____ ETA'_____

guenti giochi: E. Hughes, Int. Soccer, Turbo Out Run, The Last Ninja 2, Vigilante. Inoltre cerco un calcio tipo manageriale e il programma su cassetta che trasformi il mio Spectrum in un Commodore 64. Sempre per lo Spectrum compro anche Ghoul's Ghost. Pago il tutto massimo 45.000 Lire. Telefonare dal lunei al venerdì, dalle 14.30 alle 20.30.
Massimiliano Siano - Via Fornari, 1 - 84100 Salerno - Tel. 089/335577.

● Vendo centinaia di giochi per Spectrum, 48K e 128K: Kick Off, Microprose, Out Run, Batman, ecc. Ci sono grossi sconti per chi ne acquista molti. E ogni 30.000 L. ci sono 2 giochi gratis. I giochi costano L. 2.000 cad. Cerco programma che trasforma lo Spectrum 48 In CBM 64, prezzo non eccessivo.
Giacomo Lombardi - Via C.A. Dalla Chiesa, 5 - 50029 Tavarnuzze (FI) - Tel. 055/2033308.

● Il Commodore computer club vende software ed hardware per C64 e 128. I prezzi sono favolosi e inoltre si possono effettuare abbonamenti mensili, quadrimestrali e annuali. Ecco alcuni esempi delle nostre novità: Turbo Out Run, New Zeland Story, Super Wonder Boy, Tom & Jerry, Ghost'n Gosty e tutte le novità arrivanti in Italia.
Lopatriello Emanuele - Via Giovanni di Giulio 64 - 75015 Pisticci (MT) - Tel. 0835/583697.

● Attenzione, comunicato sempre valido. Per passaggio ad altro sistema, regalo la mia raccolta di oltre 2000 giochi e 200 utility Special Program e Special Playgames, a L. 5.000 compreso nastro con 18/20 giochi, a L. 2.000 compreso disco con 2/7 giochi, escluse le spese di spedizione. A chi compra per L. 60.000 + spedizione, regalo radio MF/AM, oppure radiocuffia.
Carlo Panico - Via Parzano 3 - 22051 Albavilla (CO) - Tel. 031/627296.

● La extra games offre tantissimi giochi tutti duplicati come: Shinobi, Dragon Ninja, Ghostbuster II, Fast Break e tantissimi altri (più di 2000).
Massimiliano Trafeli - Via Di Pontecorrenti, 5 - Volterra 56048.

● Vendo tantissimi giochi su cassetta come: Dragon Ninja, Ghostbuster II, Barbarian II, Super Soccer e tanti altri fantastici giochi. Richiedere listato e informazioni.
Massimiliano Trafeli - Via di Pontecorrenti - 56048 Volterra - Tel. 0588/88280.

● La extra games offre fantastici giochi per C64/128 tra cui: Shinobi, Dragon Ninja, Rambo III, Winter Games e tantissimi altri, tutti duplicati. Le cassette vengono fornite da voi a seconda di quanti giochi volete.
Marco Pantani - Via Salvator Rosa 6 - Volterra 56048 - Tel. 0588/88481.

● Creepy Soft: vende i migliori programmi per il tuo Spectrum. Arrivi mensili dall'Inghilterra prima che escano in Italia. Ultime novità: Chase H.Q., Black Tiger, Myth, Tusker e tanti altri. Spedizioni in tutta Italia. Max serietà.
Creepy Soft - Tel. 0187/715023: Andrea oppure 0187/34645: Stefano - La Spezia.

● Compro cassette per CBM 64: Robocop, Bouble Bouble, Dragon's Lair, Dragon Ninja, del prezzo di L. 1.000 cad.
Vanoni Nicola - Via Castronno 47 - 21040 Morazzone (VA) - Tel. 0332/461727.

● Cerco espansione di memoria per Commodore C16, prezzo modico. Compro utility per C64 come Seuck, Print Master, ecc. su disco. Scambio videogiochi per tutti i computer Commodore dal Vic 20 al C128 e per Sinclair, Amstrad MSX1. Offro, richiedo max serietà.
Francesco Iozia - Via Ariosto 10 - 97014 Ispica (RG).

● Compro Double Dragon, Batman, Rambo 3, Wonderboy, Shinobi, Tenosis, Superman, Robocop, e Indiana Jones.
Antonio - Via Cardinale - 64032 Atri - Tel. 87336.

● Cerco il gioco Shinoby per il CBM 64, su cassetta. Sono disposto a pagare L. 2.000. Spedire il gioco a questo indirizzo:
Matteo Ponticelli - Via Alfieri 30 - 41049 Sassuolo (MO) - Tel. 0536/872508.

● Compro a L. 10.000 il gioco Golden Axe'' su cassetta per C164.
Daniele Mammi - Via Bassa 9 - 42010 Salvaterra (R.E.) - Tel. 840701.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME